nur 8,90 DM
Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00
PC Joker 1/2001

# PC JOKER

Heftfolge Nr. 95



Deutschlands erfahrenstes Spiele-Magazin

Heft & Spiel
Januar 1/2001
B 12623 E

## Tödliche Weihnachten

Schwerpunkt: Horror, Gore und Killergames

**Online-Rollis**
Großes Special für Internet-Abenteurer

## CD 2

**Achtung!** Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

**Topdemo:** Battle Isle – Der Andosia Konflikt • Zeus • FIFA 2001 • Pizza Connection 2 • Kicker Fußballmanager 2
**Mini-Games:** Siedler: Hiebe für Diebe • Chicken Farm • Passage 3 WE
**Specials:** Multiplayer-Maps für Cultures • Zusatzmissionen für SWAT 3
**Extras:** Sheep-Bildschirmschoner • Game of Death (Video) • Grafikkartentreiber

## Flucht von Monkey Island

Test und Lösung: Lucas Arts reiht Gag an Gag

## CD 1

**Achtung!** Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

## 2 Vollversionen

Earth 2150 – Escape from the Blue Planet
3D-Strategiehit: ED-Kampagne, 32 Multiplayer-Maps und Editor

Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge
Bonusklassiker: Rollenspiel

## Call to Power 2

Test: Auch ohne Civilization im Titel ein Muss für Strategen?

## Tomb Raider 5

Test: Laras letztes Abenteuer

## Game Pro 2001

Quiz: Traumrechner mit 1 GHz und weitere Toppreise für Deutschlands gewiefteste Spieler



© 2004 Jokerarchiv.de

www.pcjoker.de

# Cossacks

- European Wars

## Eine neue Ära beginnt...

EUROPEAN WARS

Cossacks

Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten des Europas des XVII. und XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen... Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- bis zu 7 Spieler im LAN od. Internet

**Jetzt im Handel!**

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: **www.cossacks.de**

- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

"Der erste Eindruck: fast überwältigend" Computer Spiele (9/2000)

"... technisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert." PC ACTION (12/2000)

"Dieses Spiel hat alles, was der Aufbau- und Echtzeitstratege zu seinem Glück braucht" PC JOKER (12/2000)

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE und AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." Gamblexx (12/2000)

Produktinfo 001

cdv

# NEIDHAMMEL
## Der Preis des Erfolgs



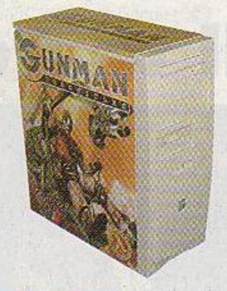
Der umfangreiche, neue PC Joker zum alten Preis kommt super an. Von der Relaunch-Ausgabe 11/00 wurden fast doppelt so viele Exemplare verkauft wie von der vorherigen Heftfolge – wow! Doch noch während wir unser Glück kaum fassen können, stehen schon die ersten Neider auf der Matte: Flatterte mir glatt eine Abmahnung der Anwälte von Computec auf den Schreibtisch, die es uns bei Androhung einer Strafe von 10.100 Mark verbieten will, weiterhin „Deutschlands erfahrenstes Spiele-Magazin" auf das Cover zu schreiben. Unter anderem mit der an den Haaren herbeigezogenen Begründung, der Chefredakteur sei erst dreißig Jahre alt…

Bei allem Verständnis für die aktuellen Probleme der mächtigen Computec AG: In Amerika verlorene Millionen und ein schwacher Aktienkurs dürfen kein Grund sein, einem Mitbewerber die in Jahren erworbene Erfahrung absprechen zu wollen. Überdies investiere ich mein Geld lieber in das Produkt als in Anwälte. Genau, für mich sind neun Jahre PC Joker (Sie halten bereits die 95. Ausgabe in Händen!) erst der Anfang. Auch wenn sich eben kein anderes Spiele-Magazin so lange auf diesem extrem schnelllebigen Markt halten konnte.

Anders gesagt wollen wir unsere Leser weiterhin an unserem Erfolg teilhaben lassen. Noch bessere redaktionelle Ausstattung für noch fundiertere Testberichte, noch mehr Heftumfang, noch hochwertigere Vollversionen, ein noch informativerer Internetauftritt – all das und mehr haben wir uns für die nächsten Monate vorgenommen. Bleiben Sie dran und Sie werden es erleben!

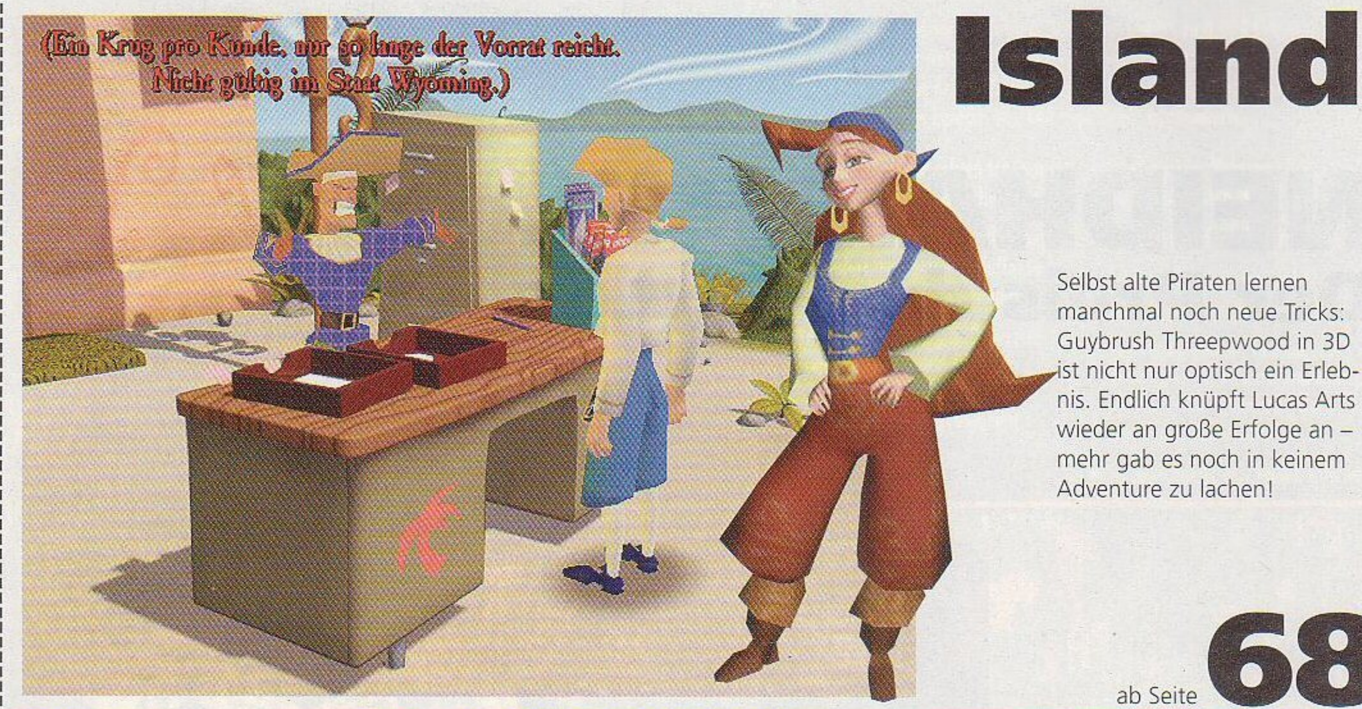
Ihr Michael Labiner
(Herausgeber)

### 2001: A Game Odyssee




In dieser und der nächsten Ausgabe wartet ein Wettbewerb der Superlative: In einem beinharten Quiz suchen wir den **Game Pro 2001** – nur echte Kenner der Spieleszene haben eine Chance, alle Fragen korrekt zu beantworten und Toppreise wie ein PC-Komplettsystem im exklusiven *Gunman*-Design zu gewinnen! Machen Sie sich also bereit für echt knackige Fragen, die auch mal Recherche verlangen. Denn wie bei jedem guten Spiel soll auch hier zuerst die Teilnahme Spaß machen, das Gewinnen dient dann der Selbstbestätigung.

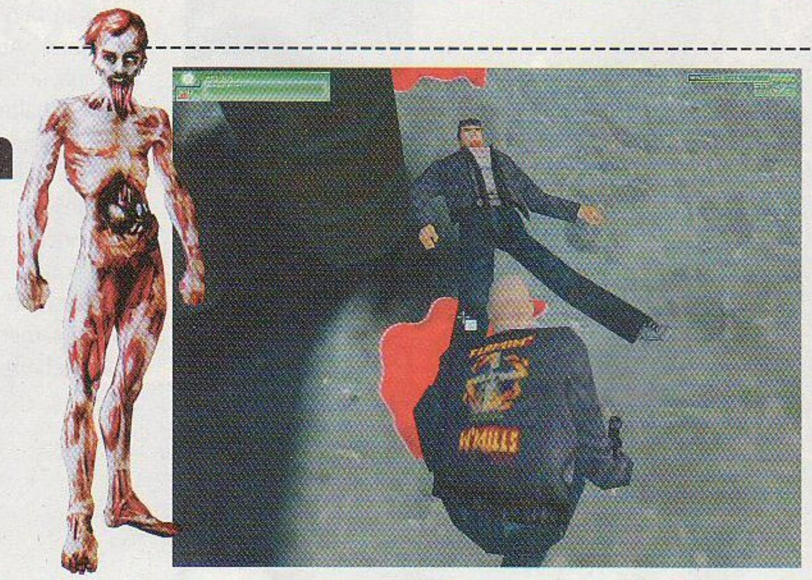
# Flucht von Monkey Island




Selbst alte Piraten lernen manchmal noch neue Tricks: Guybrush Threepwood in 3D ist nicht nur optisch ein Erlebnis. Endlich knüpft Lucas Arts wieder an große Erfolge an – mehr gab es noch in keinem Adventure zu lachen!



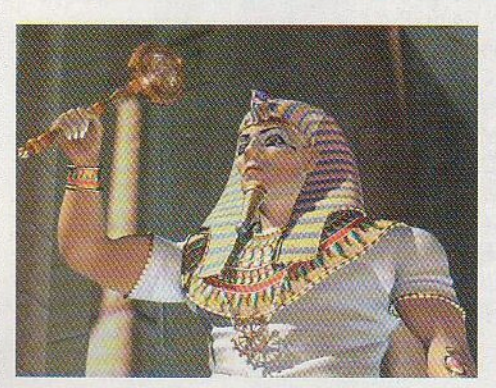
# Tödliche Weihnachten



Von wegen Fest der Liebe: Dieses Jahr dominieren Horror, Splatter und Killergames den Gabentisch – auf die Bundesprüfstelle für Jugendschutz kommt reichlich Arbeit zu! Was auf Gorehounds am PC zukommt, steht...



# Call to Power 2



Kann die Menschheitsgeschichte zum Nachspielen auch ohne „Civilization" im Titel ein Erfolg werden, gibt es genügend Neuerungen? Sid Meiers Erbe auf dem Prüfstand.



## Online-Rollis

Grenzenlose Abenteuer im Internet: Wir stellen virtuelle Welten von gestern, heute und morgen vor – Lebens(t)raum für SF-Fans und Fantasy-Helden.



## Game Pro 2001

PC Joker sucht Deutschlands gewiefteste Spieler: Wer alle schweren Quizfragen beantwortet, kann Megapreise wie einen Traumrechner im exklusiven Gunman-Design gewinnen!

# 1/01 Inhalt

## Aktuell



## Community



## Technik



## Lösungshilfen



## Spieletests



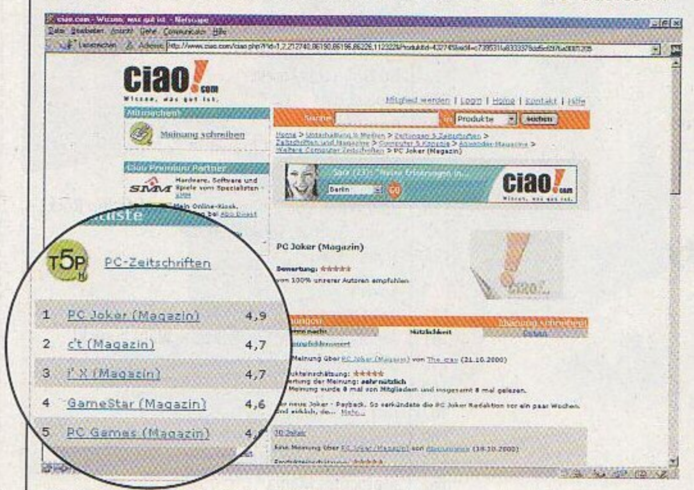
## Rubriken



• = Titelstory    siehe Begleit CDs

## Sind wir nicht spitze?

Die Besucher des weltgrößten Verbraucherportals **www.ciao.com** haben PC Joker als beste PC-Zeitschrift überhaupt bewertet – da darf man schon mal stolz sein, auch wenn wir in der Hitliste für reine Spielemags nur an fünfter Stelle rangieren. Bei Ciao findet man 1.500.000 Erfahrungsberichte zu allen Produkten und Serviceleistungen des Alltags, stellvertretend hier eine Meinung zum Heft im neuen Look: „Ein großes Lob, das Magazin hat sich um fünfhundert Prozent gesteigert – PC Joker ist nicht umsonst die beste PC-Zeitschrift hier bei ciao.com!"




Die User des weltgrößten Verbraucherportals bewerten PC Joker als beste PC-Zeitschrift

## Im Zeichen der Community

...steht ab sofort jener Teil im Heft, der bislang dem Online-Bereich vorbehalten war. Das neue Konzept gibt uns die Möglichkeit, Sie auch über interessante Entwicklungen für Multiplayer zu informieren – und das noch ausführlicher als bisher. **Ab Seite 169** stellen wir Ihnen jetzt regelmäßig Fanpages oder Clans vor, bringen Tests und Previews zu neuen Games aus den Sparten Online und Multiplayer sowie natürlich weiterhin News und Specials aller Art.

## Verspielt

Wie kindisch dürfen die Macher einer Spielezeitschrift sein? Ist es normal, wenn der Herausgeber mit einem Tretroller (neuerdings „Scooter" genannt) in den Verlag fährt? Oder wenn sich Paul und Richy regelmäßig Shootouts mit der Wasserpistole liefern – was irgendwann einem Rechner, Drucker oder Monitor das Leben kosten kann? Ihre Meinung ist gefragt, schreiben Sie uns!

**Joker Verlag • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham**

## Podiumsdiskussion mit Richy

Zusammen mit Gamers Network trat in Vöhringen bei Ulm zum ersten Mal eine deutsche Stadt als Organisator einer LAN-Party (gespielt wurden u.a. Titel wie *Age of Kings*, *Need for Speed Porsche* und *FIFA 2000*) in Erscheinung. Bei dieser Gelegenheit fand Ende Oktober auch eine Podiumsdiskussion zum Thema **Gewalt in Computerspielen** statt, zu der neben Vertretern aus Politik, Industrie und Pädagogik auch unser Chefredakteur eingeladen war. Richy sah sich dabei weniger als Vertreter der Presse denn als Lobbyist der Spieler – was vom Publikum auch gewürdigt wurde.

## Schnappschüsse



An die achtzig Prozent Mehrverkauf wollten gefeiert sein: die Joker-Crew bei der Relaunchparty

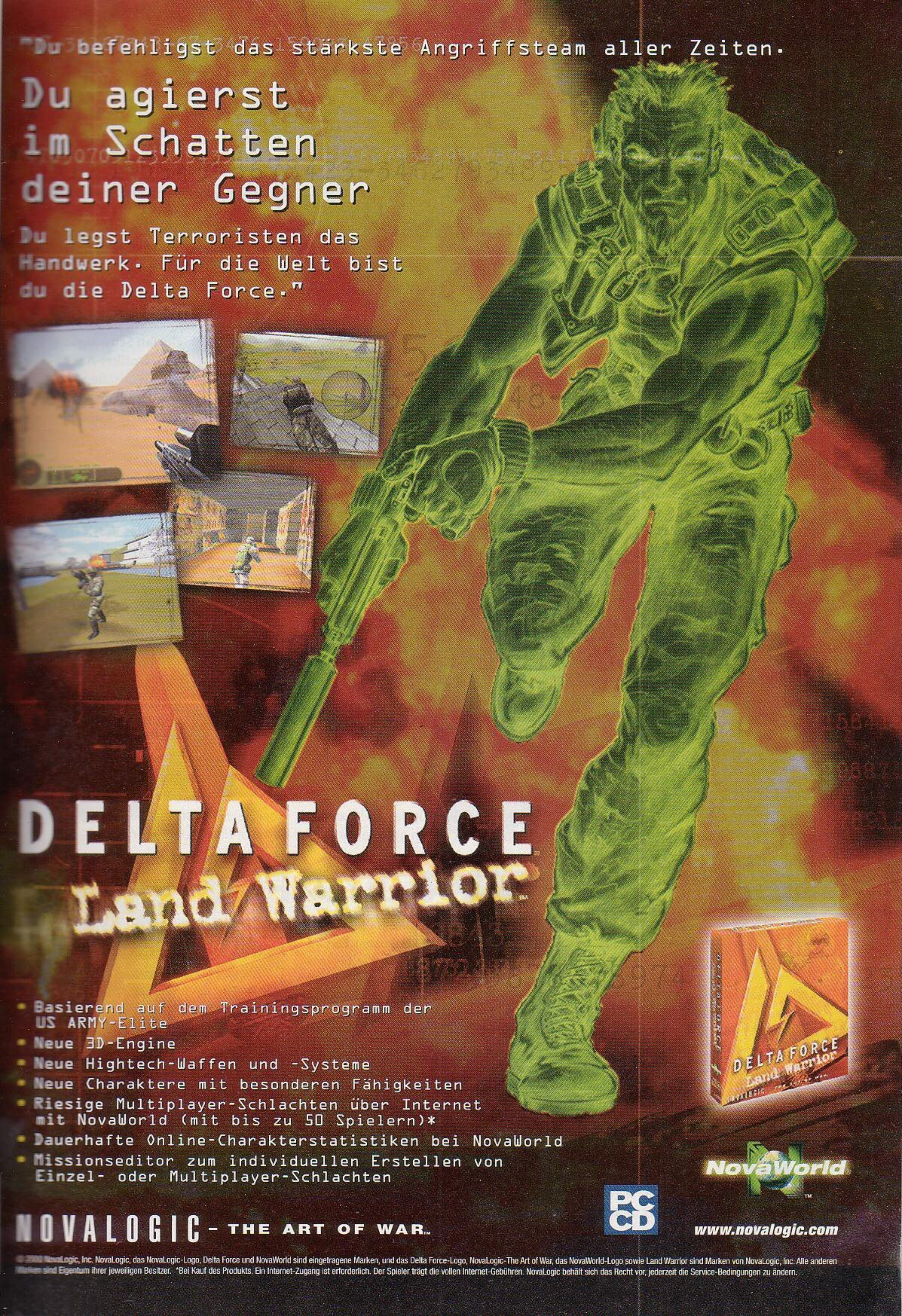


Sieht nicht mehr aus wie das männliche Gegenstück von Lara Croft: Trille jetzt mit kurzen Haaren

Verstärkt für ein halbes Jahr die Joker-Redaktion als Praktikant: der 18-jährige Sascha Donath aus Baldham



Layout-Gag: Joker-Herausgeber Michael Labiner war ja schon immer etwas kauzig – nun ist es offiziell



"Du befehligst das stärkste Angriffsteam aller Zeiten.
Du agierst im Schatten deiner Gegner
Du legst Terroristen das Handwerk. Für die Welt bist du die Delta Force."
DELTA FORCE
Land Warrior
• Basierend auf dem Trainingsprogramm der US ARMY-Elite
• Neue 3D-Engine
• Neue Hightech-Waffen und -Systeme
• Neue Charaktere mit besonderen Fähigkeiten
• Riesige Multiplayer-Schlachten über Internet mit NovaWorld (mit bis zu 50 Spielern)*
• Dauerhafte Online-Charakterstatistiken bei NovaWorld
• Missionseditor zum individuellen Erstellen von Einzel- oder Multiplayer-Schlachten
DELTA FORCE
Land Warrior
NovaWorld
PC CD
NOVALOGIC - THE ART OF WAR
www.novalogic.com
NovaLogic, Inc. NovaLogic, das NovaLogic-Logo, Delta Force und NovaWorld sind eingetragene Marken, und das Delta Force-Logo, NovaLogic-The Art of War, das NovaWorld-Logo sowie Land Warrior sind Marken von NovaLogic, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. *Bei Kauf des Produkts. Ein Internet-Zugang ist erforderlich. Der Spieler trägt die vollen Internet-Gebühren. NovaLogic behält sich das Recht vor, jederzeit die Service-Bedingungen zu ändern.

# Lizenzspiele

## Großer Name, nix dahinter?

Ob Indy oder FIFA, das Game zum Kinoknüller oder Sportereignis ist längst selbstverständlich – und kann die hohen Erwartungen längst nicht immer erfüllen…



**Uli S. (24), Student**
„Ich liebe TV-Serien wie die Simpsons, aber Spiele können deren Charme meist nicht vermitteln. Lieber eigenständige Qualitätsgames als Aufgüsse!"



**Fabian Heffels (18), Schüler**
„*Tie Fighter* war okay, weil das Spiel gut war – prima Mix aus dem kultigen Star-Wars-Szenario und Gameplay. *Episode 1* dagegen war Dreck."



**Florian Schwaiger (18), Optiker-Azubi**
„Ich wünsche mir ein Spiel rund um Stargate. Aber blind kaufen würde ich es auch nicht – bei so Hypes ist schon zu viel Mist rausgekommen."



**Stephan Gossen (21), Krankenpfleger**
„Wir machen mit Spielen Partys, da kommt es nicht auf Namen an. Aber *Tony Hawk's Skateboard* ist nur geil, da merkt man die Hand des Meisters!"



**Stefan Gonda (19), IT-Systemintegrator**
„Bei *Episode 1* und *Star Wars Racer* gilt der Spruch: tolles Marketing, mieses Spiel. Ich will ein Babylon-5-Game im Stil von *Masters of Orion*!"



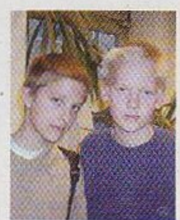
**Matthias Wolff (20), KfB**
„Mich interessieren Lizenzen überhaupt nicht. Filme und Serien sind eine Sache, PC-Spiele eine ganz andere: Promi-Namen ziehen bei mir nicht."



**Dandy Holling (21), Postzusteller**
„Bei *Akte X* war mir das Spiel zu kurz, das war zu teuer. Aber Lizenzen finde ich spannend, gerade bei Sportspielen steigern sie die Atmosphäre."



**Jens Hartmann (15), Schüler**
„Bei meinen Basketballspielen würde ich auf Originalnamen, Logos usw. nie verzichten. Für das Mehr an Atmosphäre zahle ich auch gerne extra."



**Nicolo Stanctu (15) und Oliver Handel (16), Schüler**
„Man sollte immer lieber mehr Geld ins Spiel als in den Namen stecken. Aber bei *Elite Force* ist beides klasse, nur Seven of Nine suchen wir noch…"

### Das meint die Branche



**Stephan Mathé (27), Produktman. Eidos**
„Eine Lizenz allein kann nicht Kaufargument sein. Die Mehrkosten können wir nicht auf den Preis schlagen, also müssen wir Qualität produzieren."




**Sevgi Kirik (34), Produktmanager Empire**
„Lizenzen wecken bei Fans viele Emotionen und das sollen Spiele. Aber ein Game wird nicht durch Namen groß, Qualität setzt sich immer durch."



**Marco Marzinkowsky (30), ehemals Joker, jetzt Chefredakteur von PS-Gamer**
„Gurken wie *Hugo* oder *Big Brother* sind zum Glück Ausnahmen. *Voyager: Elite Force* oder *Heavy Metal FAKK 2* zeigen wies geht."

**Frank Matzke (31), Marketing Direktor Havas/Sierra**
„Lizenzen können eine Zielgruppe erreichen, die sonst keinen Zugang zu PC-Spielen hat. Unsere Spiele sind aber auch so faszinierend genug."

### Nächstes Thema

Klare Sache: Lizenz oder nicht, das Spiel darf nicht vernachlässigt werden. Aber wie sehr darf man gerade jetzt zur Weihnachtszeit als Spieler seine Familie, seinen Partner oder Hund vernachlässigen. Wir suchen Süchtige, die sich outen!
Sollten Sie ein solcher „Problemfall" sein, dann schicken Sie uns doch Ihre Erfahrungen per Brief oder E-Mail (Foto nicht vergessen). Unter nachstehender Adresse werden aber auch Vorschläge für weitere Umfragethemen entgegengenommen.

**Joker Verlag**
**Stadtgespräch**
**Max-Loidl-Weg 4**
**D-85598 Baldham**
**E-Mail: jokerpost@aol.com**

90 %

90 %

88 %

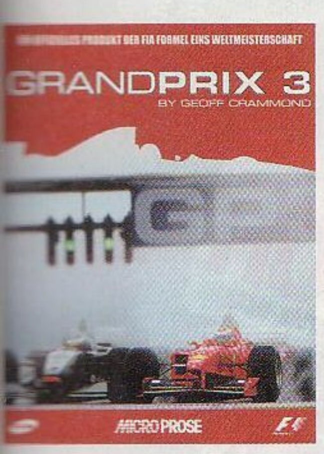
90 %

87 %

87 %

Computer Spiele Testergebnis: sehr gut

Computer Spiele Testsieger



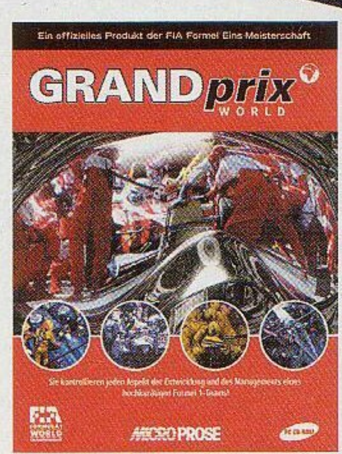

# GRANDPRIX 3

**BY GEOFF CRAMMOND**

"Sie dürfen uns glauben, dass noch nie ein Rennspiel realistischer aussah." PC GAMES

"Grand Prix 3 - Der Platzhirsch unter den Formel-1-Simulationen." PC ACTION

"Grand Prix 3 hält die Fahne der besten Formel-1-Simulation hoch." BRAVO SCREENFUN




## JETZT ÜBERALL IM FACHHANDEL!

Produktinfo 005

www.grandprixgames.com

MICROPROSE

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER **FIA FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT**


© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Alle Rechte vorbehalten.
"Ein offizielles Produkt der 1998er FIA Formel Eins Weltmeisterschaft lizensiert von der Formula One Administration Ltd."
"Formel Eins", "Formel 1" und "F1", "FIA Formel Eins Weltmeisterschaft", ebenso wie alle Übersetzungen und Abwandlungen hier von sind Warenzeichen der Formula One Firmengruppe.




# Begleit-CD



## VOLLVERSION

### Earth 2150: Escape from the Blue Planet

- Kampagne: Eurasische Dynastie
- 6 Multiplayer-Modi auf 32 Karten
- Szenario-Editor

PC JOKER HEFT & SPIEL 1/01 • Vollversion: Earth 2150: Escape from the Blue Planet • CD 1

PC JOKER 1/01

CD 1

EARTH 2150 ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

deutsche Vollversion

für Windows 95/98/Me

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case! Auf CD 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" finden Sie das Cover auch als Bitmap zum Ausdrucken auf das von Ihnen bevorzugte Papier. Jewel-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf der Seite 212 erhältlich.

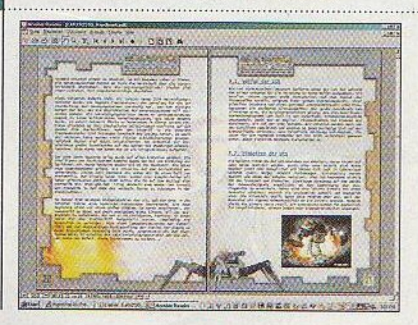



**In der Hauptbasis werden neue Einheiten erforscht und individuell aus Chassis und Ausrüstung zusammengeschraubt**

## Installation und Start

Das Programm läuft nur unter Windows 95/98/Me. Legen Sie die CD 1 in Ihr Laufwerk, die **Installation startet automatisch**. Falls Sie die Autostartfunktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei INSTALL.EXE im Hauptverzeichnis der CD, um in das Installationsmenü des Spiels zu gelangen. Wahlweise werden 210, 270 oder 545 MB an Daten in das gewählte Verzeichnis kopiert.
Starten Sie *Earth 2150* in dem von Ihnen angegebenen Verzeichnis im Ordner „Programme" des Windows-Startmenüs mit dem Eintrag „Earth 2150"; zum Spielen muss die CD eingelegt sein. Fehlermeldungen oder Abstürze sind in aller Regel auf veraltete Treiber für Grafik- und Soundkarten zurückzuführen – wenden Sie sich hierzu bitte an Ihren Händler oder einschlägige Internetadressen. Zudem sollte sich die neueste Version von DirectX auf Ihrem Rechner befinden, welche Sie aus der Rubrik „Goodies" der CD 2 installieren können. Weitere Tipps zur Problembehebung entnehmen Sie bitte der ausführlichen Readme-Datei im Stammverzeichnis der CD 1.

## Handbuch und Cheats

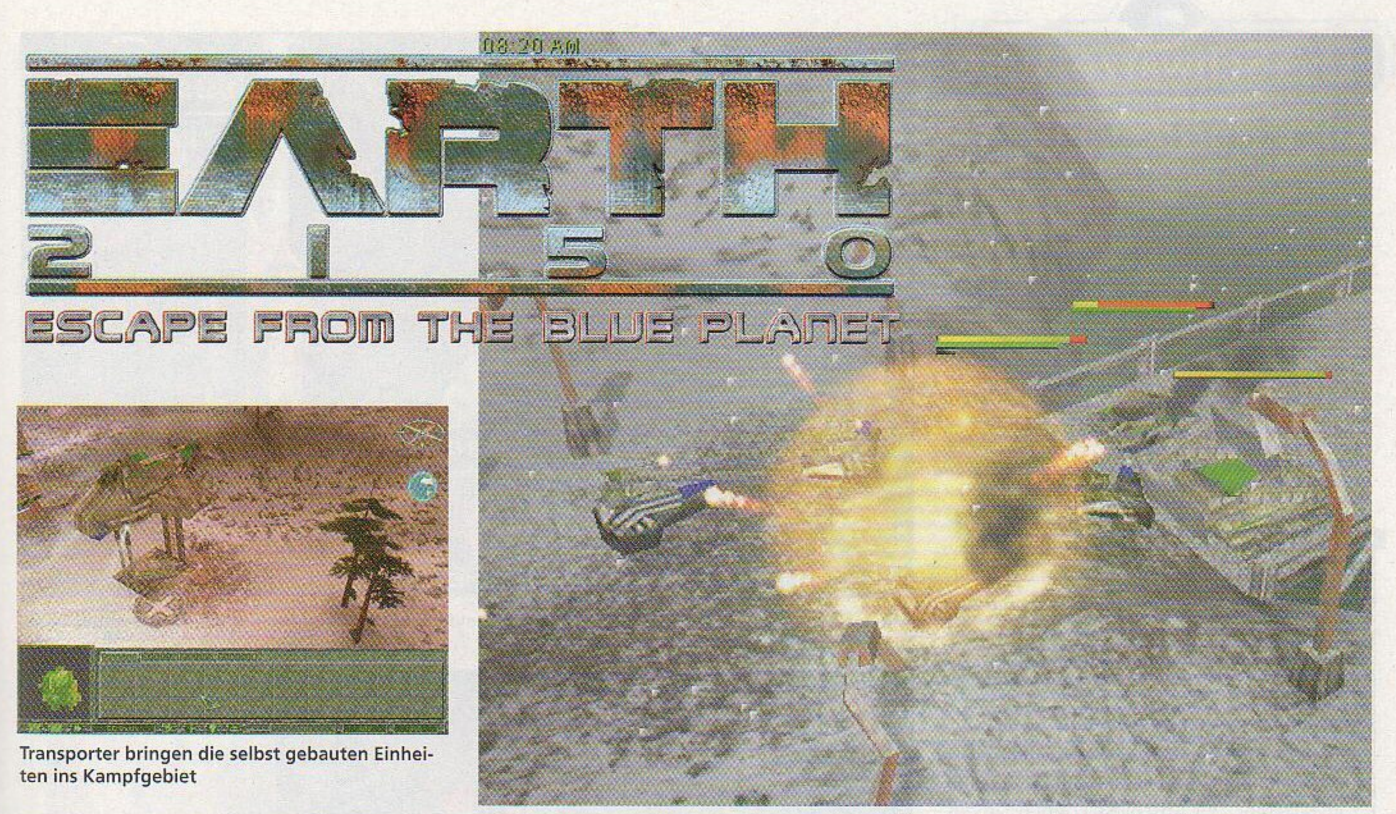


Die beiden PDF-Dokumente im Stammverzeichnis der CD 1 enthalten die **komplette deutschsprachige Anleitung**. Zum Betrachten und/oder Ausdrucken benötigen Sie den *Adobe Acrobat Reader* aus der Rubrik „Goodies" von CD 2. Dort finden Sie im Verzeichnis „Lösungen" auch **hilfreiche Mogeleien** zum Spiel in Form eines HTML-Dokuments. Zur Nutzung ist ein framefähiger Webbrowser erforderlich; etwa *Netscape Communicator* aus dem Ordner „Goodies".

Vor einem Jahr für hundert Mark im Laden, heute bereits als Vollversion auf unserer Begleit-CD: das Spiel, in dem Topware der Echtzeitstrategie eine neue Dimension eröffnete!
Für den mit Auszeichnungen überhäuften Titel mussten wir ein wenig in die Trickkiste greifen; schließlich beansprucht das Game volle zwei CD-ROMs. Damit Sie dennoch nicht auf Ihre monatliche Dosis an aktuellen Demos, Videos, Patches und Add-ons zu verzichten brauchen, hat Topware die überarbeitete Programmversion 2.0 in zwei eigenständig spielbare Teile zerlegt. Die Kampagnen der „Lunar Corporation" und der „United Civilized States" gab es bereits mit der letzten Ausgabe (kann über den Joker-Shop auf Seite 215 nachbestellt werden); diesen Monat präsentieren wir Ihnen dreißig spannende Einsätze auf Seiten der „Eurasischen Dynastie". Die 32 Multiplayer-Maps sind auch wieder enthalten und ermöglichen Gefechte für bis zu 15 Teilnehmer über LAN, (Null-)Modem oder Internet. Zudem können Sie im „Skirmish Modus" auf sämtlichen Mehrspielerkarten gegen den Computer antreten.

## Moderne 3D-Echtzeitstrategie

Zur Story: Im Jahr 2150 leidet die Menschheit unter den Folgen des 3. Weltkriegs. Atomwaffen haben die Erde aus ihrer Umlaufbahn gepustet, nun bewegt sie sich mitsamt dem Mond auf die Sonne zu. Ehe die Sache wortwörtlich zu heiß wird, wollen die Mondkolonisten ebenso wie die beiden letzten irdischen Supermächte (darunter Ihre ED) ihr Heil im All suchen. Doch die Ressourcen für den Bau von Evakuierungsschiffen sind begrenzt, es entbrennt ein Kampf um das nackte Überleben...
Ob ägyptische Pyramiden, Amazonas, Kanada, Neuseeland oder Himalaja, *Earth 2150* bietet abwechslungsreiches Missionsdesign in atemberaubender 3D-Grafik. Tag und Nacht wechseln ebenso wie das Wetter, gewaltige Explosionen und spektakuläre Lichteffekte erhellen detailreich animierte Landschaften. Dank eines stufenlos zoom-, kipp- und drehbaren Blickwinkels geht dabei die Übersicht nie verloren. Rendervideos, fetzige Begleitmusik, kernige Effekte und deutsche Sprachausgabe heizen die Atmosphäre weiter an, während der Spieler die vielen Feinheiten

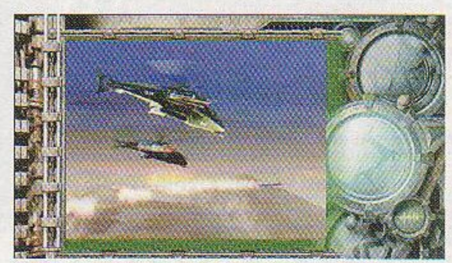



Transporter bringen die selbst gebauten Einheiten ins Kampfgebiet

Die Eurasische Dynastie zieht ihre Gebäude Stück für Stück hoch und setzt auf schwere Waffen

Effekte wie Dämmerung, Regen, Schnee und Nebel haben Einfluss auf die einzusetzenden Taktiken

des Gameplays (Gebäude müssen errichtet, Einheiten erforscht und individuell zusammengestellt, Scheinwerfer an- oder abgeschaltet und Schlachten sogar unterirdisch geschlagen werden) per Maus und Tastatur immer gut im Griff hat. Und falls Ihnen das alles noch zu wenig ist, dann basteln Sie sich doch einfach eigene Szenarien mit dem leistungsfähigen Editor!



Zwischen den dynamischen Missionen informieren Filmsequenzen über Forschungsergebnisse und Klimaveränderungen

HIT PC JOKER

**Earth 2150**
**Escape from the Blue Planet**

Atemberaubende 3D-Gefechte in Echtzeit

| | |
|---|---|
| Hersteller | Topware |
| Wertung | Ausgabe 12/99, 85%, Hit |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Umfang | ED-Kampagne mit 30 Missionen, 6 Multiplayer-Modi auf 32 Extrakarten, Szenarioeditor |
| Präsentation | 3D-Grafik mit einzigartigen Wettereffekten und Rendersequenzen in 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixeln, Beschleunigerkarte (Direct3D, Glide, OpenGL) erforderlich, für 3D-Brillen geeignet, Stereosound, deutsche Sprachausgabe |
| Steuerung | Maus, Tastatur (inkl. Zugrahmen und Hotkeys) |
| Sprache | komplett deutsch |
| Mindestkonfiguration | P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, 3D-Beschleunigerkarte und 210, 270 oder 545 MB auf der HD |
| Multiplayer | 6 Modi (u.a. Capture the Flag und Kill'em all) für 2 bis 15 Spieler auf 32 Karten via (Null-)Modem, LAN oder Internet (Direktverbindung zum kostenfreien Earthnet) |
| Handbuch & Installation | Autoinstallation, deutschsprachige Anleitung als PDF-Dokumente im Stammverzeichnis der CD 1, Cheats als HTML-Dokument auf CD 2 im Ordner „Lösungen" |




## Die Schicksalsklinge






**Mit dem leeren Slot unten rechts können Sie Ihr Heldensextett im Spielverlauf um einen siebten Non-Player-Charakter erweitern**




**3D-Grafik von 1992 in den Städten, ein Iso-Bildschirm für (rundenbasierte) Gefechte**

### Installation und Start

Legen Sie die CD 2 in Ihr Laufwerk, das Joker-Menü startet automatisch. Falls Sie die Autostartfunktion deaktiviert haben, doppelklicken Sie im Explorer von Windows die Datei JOKER95.BAT aus dem Stammverzeichnis der CD. Nach dem Laden des Menüs wählen Sie bitte „Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge" und klicken auf den Button „Installieren". Im Anschluss können Sie das Spiel aus dem von Ihnen gewählten Ordner heraus durch einen Doppelklick auf die Datei SCHICK.BAT starten.

### Handbuch und Karte

Die **komplette deutschsprachige Anleitung** finden Sie als PDF-Dokument auf CD 2 im Ordner „Handbuch", wo auch eine Karte von Aventurien wartet, die Sie mit jedem beliebigen Grafikprogramm öffnen und ausdrucken können. Zum Betrachten und/oder Ausdrucken des Manuals benötigen Sie den *Adobe Acrobat Reader* aus der Rubrik „Goodies".

### Spielprobleme?

DSA wurde noch unter DOS programmiert und setzt zumindest 546 KB an verfügbarem konventionellen Speicher voraus. Falls Sie nicht genug frei haben, erhalten Sie die Meldung, dass der Sound abgeschaltet ist, oder können das Spiel nicht starten. Tipps zur Speicheroptimierung entnehmen Sie bitte Ihrem Windows-Handbuch oder der Hilfefunktion.
Sollten Sie Musik von der CD vermissen: Die entsprechende Version ist mit einem Kopierschutz versehen, welcher die Oberflächenstruktur des Mediums abfragt und somit eine eigene Scheibe benötigt hätte. Für schlappe 7 MB an Programmdaten etwas viel verlangt, weshalb wir uns für die akustisch abgespeckte, ursprünglich auf drei Disketten veröffentlichte Variante entschieden haben.

DSA ist das erfolgreichste Rollenspielsystem in deutscher Sprache, Attics PC-Umsetzung aus dem Jahr 1992 ein ganz großer Klassiker: Die Traumnote von neunzig Prozent vergaben wir seinerzeit für das internationale Genrehighlight aus deutscher Produktion.

### Mega-Rolli als Bonusklassiker

Kehren Sie zurück in das Fantasyreich Aventurien, um zu erleben, warum…
Nördlich der Stadt Thorwal stellen Orks eine Armee auf, um die Menschen endgültig zu schlagen – nur das Schwert „Grimring" fürchten die Bestien, nur Sie und Ihre bis zu fünf Getreuen können diese Schicksalsklinge finden. Ihre Party liefert das Programm optional fix und fertig, interessanter ist es jedoch, die Truppe anhand von zwölf Charakterklassen und mehr als fünfzig Fähigkeiten selbst zusammenzustellen.
Neben einer komfortablen Steuerung, zwei Schwierigkeitsgraden sowie einer Quick-Fight-Option bietet das Abenteuer zehn aufregende Quests in 52 Städten sowie satte 82 Zaubersprüche, die in taktischen Gefechten auf zahllose Monster angewandt werden. Vor allem aber atmet es auch heute noch die Atmosphäre der Pen-and-Paper-Vorlage: So vielfältige NPCs, eine so packende Story und so unvorhersehbare Ereignisse sind selten geworden – Spiele ohne 3D-Power hatten auch ihre Qualitäten!

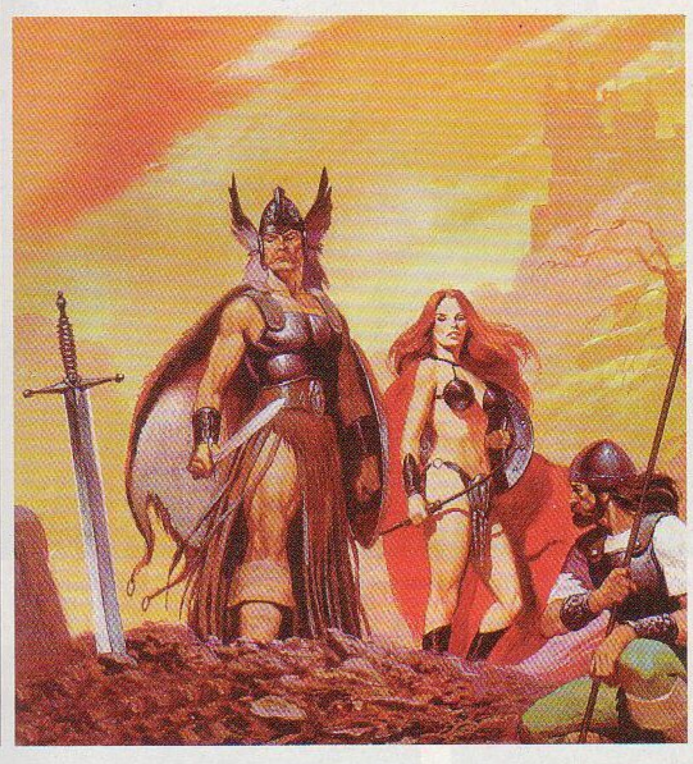
### DSA: Die Schicksalsklinge

Ganz großer Rollenspielklassiker

| | |
|---|---|
| Hersteller | Attic |
| Originalwertung | Ausgabe 3/92, 90%, Hit |
| Umfang | 2 Schwierigkeitsgrade, Charaktergenerierung, 10 Quests, taktische Gefechte auf Extrabildschirm |
| Steuerung | Tastatur, Maus |
| Sprache | komplett deutsch |
| Mindestkonfiguration | 286er mit DOS (läuft auch unter Win 95/98/Me) und 7 MB auf der HD |
| Handbuch & Installation | Installation über das Joker-Menü, deutschsprachige Anleitung (plus Karte) im PDF-Format im Ordner „Handbuch" |

## Passwörter

Direkt nach dem Spielstart werden Sie nach einer Stadt oder einem Wort aus dem Handbuch (Kopierschutz) gefragt. Hier finden Sie alle Antworten komfortabel aufgelistet.



| Seite | Spalte | Zeile | Wort | Passwort |
|---|---|---|---|---|
| 7 | 2 | 6 | 1 | **THORWAL** |
| 12 | 1 | 7 | 1 | **VORSICHT** |
| 17 | 1 | 2 | 2 | **WISSEN** |
| 25 | 2 | 3 | 4 | **ORTE** |
| 58 | 2 | 5 | 1 | **HEXENKNOTEN** |
| 60 | 1 | 1 | 1 | **STABZAUBER** |
| 67 | 1 | 5 | 4 | **PARADEWERT** |
| 74 | 1 | 1 | 1 | **SKELETT** |
| 77 | 2 | 5 | 1 | **OLGINWURZ** |
| 87 | 1 | 2 | 3 | **ABSCHNITT** |

| Welche Stadt liegt... | | Passwort |
|---|---|---|
| nördlich | von Efferdun | **MERSKE** |
| östlich | von Rovamund | **NORDVEST** |
| westlich | von Skjal | **GUDDASUNDEN** |
| östlich | von Rovik | **ORVIL** |
| südlich | von Felsteyn | **OBERORKEN** |
| südlich | von Skelellen | **KRAVIK** |
| nördlich | von Tjoila | **RUKIAN** |
| nördlich | von Daspota | **RYBON** |
| nördlich | von Liskor | **VIDSAND** |
| westlich | von Thoss | **TJANSET** |





IMPORTE: US- & ENGLISCH

## Battle Isle: Der Andosia Konflikt

Als Adjutant von General Bratt übernehmen Sie Ihren ersten Auftrag: Auf dem Eiland Seblah sollen Rohstoffe erbeutet, die Basis ausgebaut und Einheiten produziert werden, um die Truppen auf der Nachbarinsel zu verstärken. Ihr Ziel ist es, das vom Feind besetzte Lohoc einzunehmen, dort das taktische Hauptquartier zu zerstören und so die Energiezufuhr des Gegners zu kappen. Es empfiehlt sich, möglichst rasch das feindliche Radarsystem zu vernichten und mit schwerer Infanterie gegen die Rebellen vorzurücken. Nach dem Test in der letzten Ausgabe nun also die spielbare Demo zu Blue Bytes neuem Strategiehit (auch als Aboprämie erhältlich). Atemberaubende Gefechte in 3D-Grafik, die selbst in der höchsten Zoomstufe nicht mit Details spart, sind ein Markenzeichen des Games; taktische Herausforderungen und komplexer Basenbau zwei andere. Unsere Topdemo enthält auch das dreistufige Tutorial, um Sie mit der Steuerung und den wichtigsten Elementen des Spiels vertraut zu machen. Zusätzlich finden Sie nach Installation des Programms eine deutschsprachige Anleitung als PDF-Dokument; zum Betrachten wird der *Adobe Acrobat Reader* aus der Rubrik „Goodies" auf CD 2 benötigt.

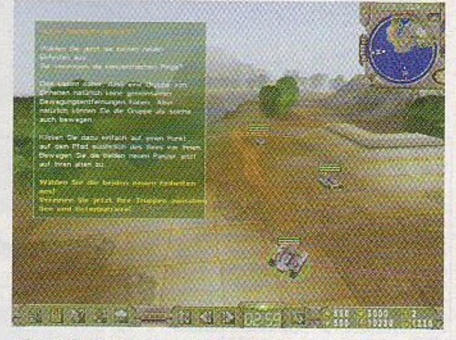
**Top Demo**

**GENRE:** 3D-Strategie
**UMFANG:** komplette Mission, 3-stufiges Tutorial, deutsche Anleitung
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich
**SYSTEM:** P2/300 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0a auf CD 2) und 80 MB auf der HD



Die alten Befestigungen in der Nähe des Hauptquartiers können als Hafenanlage genutzt werden


Hügel und Senken bieten sich als Deckung an, wenn Infanterieeinheiten Feindkontakt haben


Das dreistufige Tutorial macht Sie mit der Bedienung der komplexen Rundenstrategie vertraut

## Clusterball



**GENRE:** SF-Sport
**UMFANG:** Ägyptenszenario für Multiplayer-Partien via LAN, (Null-)Modem oder Internet, Trainingsmodus, Crashkurs
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Glide, OpenGL) ab 8 MB erforderlich
**SYSTEM:** P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX und 65 MB auf der HD

## Emperor – Schlacht um Dune



**GENRE:** 3D-Echtzeitstrategie
**UMFANG:** Video
**SPRACHE:** englisch
**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD 2
**SYSTEM:** P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/Me

**Preview in dieser Ausgabe**

## FIFA 2001




**GENRE:** Fußballspiel
**UMFANG:** spielbare Halbzeit mit bzw. gegen Bayern München oder Bayer Leverkusen
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich
**SYSTEM:** P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0a auf CD 2) und 40 MB auf der HD

## Goodies

**3DCC**
Umschalttool für 3D-Grafikkarten

**Acrobat Reader 4.0**
Dokumentenbetrachter für Win 95/98/Me

**Clock 2000**
witzige Uhr mit Alarmfunktion und mehr

**DirectX 7.0a deutsch**
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98/Me

**DXMedia 6.0**
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

**Elsa Revelator-Treiber**
3D-Brillentreiber für Nicht-Elsa-Karten

**Elsa Stereo3D Viewer**
zum Betrachten von JPS- und Stereo BMP-Dateien

**F-Prot 3.08**
kostenloser Virenscanner für DOS

**Game Commander 1.2**
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

**Game Wizard 32 V 1.22**
praktisches Cheattool

**Hexedit**
Hexeditor für Windows 95/98/Me

**Ikarus Virus Utilities**
Virenscanner für Win 95/98/Me

**MAGIX playR Jukebox** NEU!
Hi-Fi-Player für Win 95/98/Me

**Netscape Communicator 4.7 deutsch**
Webbrowser für Win 95/98/Me

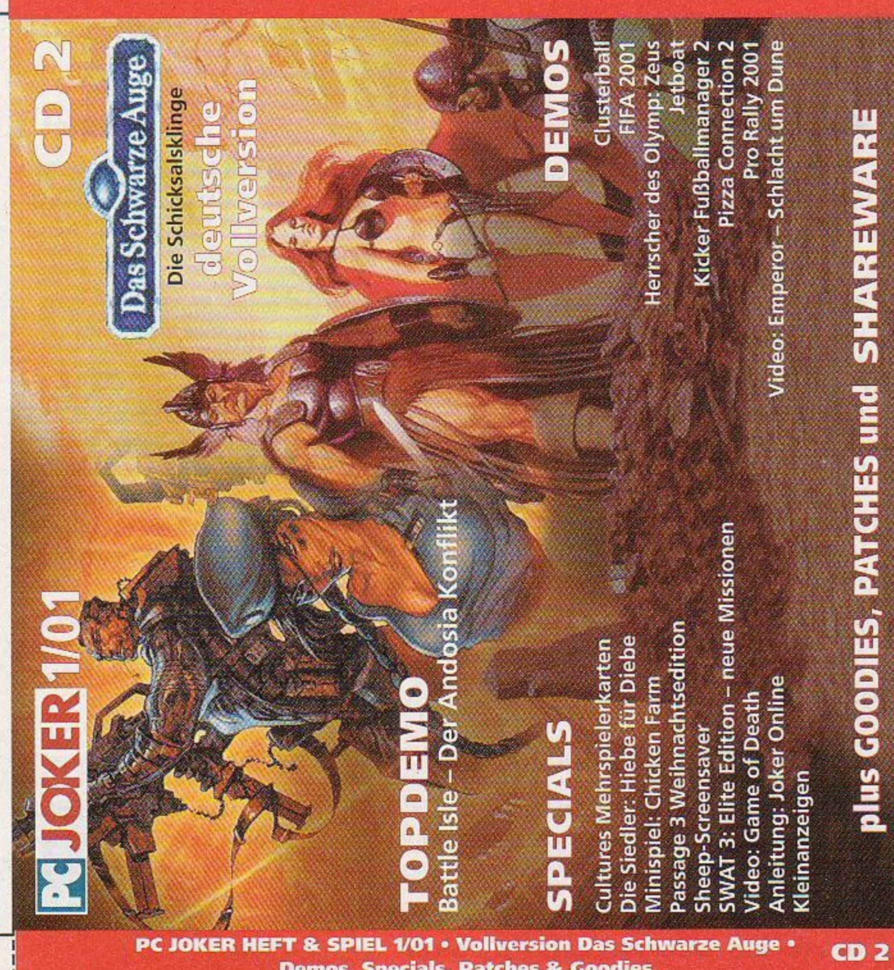
**PC-cillin 7.5** NEU!
Virenscanner für Win 95/98/Me/NT

**Savegame Editor Construction Kit**
Tool zur Manipulation von Spielständen

**UniVBE**
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

**WinAmp 2.64**
MP3-Player für Win 95/98/Me/NT

**WinZip 8.0**
Packer/Entpacker für Win 95/98/Me




PC JOKER HEFT & SPIEL 1/01 • Vollversion Das Schwarze Auge • Demos, Specials, Patches & Goodies — CD 2

**VOLLVERSION:**
Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge

**DEMOS:**
Battle Isle – Der Andosia Konflikt
Clusterball
FIFA 2001
Herrscher des Olymp: Zeus
Jetboat
Kicker Fußballmanager 2
Pizza Connection 2
Pro Rally 2001
Video: Emperor – Schlacht um Dune

**PATCHES:**
Cultures – Die Entdeckung Vinlands
C & C: Alarmstufe Rot 2
Dark Reign 2
FIFA 2000
Frontschweine
Grand Prix 3
Outcast
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes
Sudden Strike
SWAT 3: Elite Edition
The Moon Project
Unreal Tournament
Außerdem: Patch-Index ab 1/2000

**SHAREWARE:**
Massacre Mania
Picmaster
Spiko

**SPECIALS:**
Cultures Mehrspielerkarten
Die Siedler: Hiebe für Diebe
Minispiel: Chicken Farm
Passage 3 Weihnachtsedition
Sheep-Screensaver
SWAT 3: Elite Edition – neue Missionen
Video: Game of Death
Anleitung: Joker Online
Kleinanzeigen

**GOODIES:**
3DCC
Acrobat Reader 4.0
Clock 2000
DirectX 8.0
DXMedia 6.0
Elsa Revelator-Treiber
Elsa Stereo3D Viewer
F-Prot 3.07
Game Commander
Game Wizard 32
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Magix Free Player
Netscape Communicator 4.7
PC-cillin 7.5
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.64
WinZip 8.0
Außerdem: die aktuellsten Grafikkartentreiber

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case! Auf CD 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" finden Sie das Cover auch als Bitmap zum Ausdrucken auf das von Ihnen bevorzugte Papier. Jewel-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf der Seite 212 erhältlich.

## Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbstextrahierende Files im Ordner „Patches" auf CD 2. Beachten Sie bitte, dass manche Bugfixes nach dem Entpacken erst noch in das jeweilige Spielverzeichnis installiert werden müssen. Bereits veröffentlichte Software-Flicken sind ab Ausgabe 1/00 im **Patch-Index** unter demselben Menüpunkt zusammengefasst.

**Cultures**
Update der deutschen Fassung auf V 2.02

**C&C: Alarmstufe Rot 2**
Update aller Fassungen auf V 1.01

**Dark Reign 2**
Update aller Fassungen von V 1.1 oder höher auf V 1.3

**FIFA 2000**
ATI Rage/Radeon-Unterstützung

**Frontschweine**
Netzwerkpatch für die deutsche Fassung

**Grand Prix 3**
Update aller Fassungen auf V 1.13

**Outcast**
Patch Nr. 3 für *Play the Games Vol. 3* sowie Installationspatch für die DVD-Version

**RCT: Loopy Landscapes**
Update der deutschen Fassung auf V 1.20.013

**Sudden Strike**
Patch vom 9.11.00 für die deutsche Fassung

**SWAT 3: Elite Edition**
Update der deutschen Fassung auf V 1.66

**The Moon Project**
Update der deutschen Fassung auf V 1.2

**Unreal Tournament**
Update aller Fassungen auf V 436

## Aktuelle Treiber

...für die gängigsten Grafikkarten von 3dfx, ATI, nVidia und Matrox warten ab sofort ebenfalls auf Beilagscheibe 2 in der Rubrik „Goodies". Zur Wahl und Installation des richtigen Treibers beachten Sie bitte die beiliegenden Readme-Dateien.

## Gratis ins Internet mit PC Joker

Eine garantiert nicht kommerzielle Serviceleistung für unsere Leser: Surfen ohne Vertragsbindung und Grundgebühr zum jeweils günstigsten Telefontarif – Sie können je nach Region und Tageszeit den Anbieter selbst bestimmen!
Wie Sie sofort bereits ab 2,1 Pfennig pro Minute ins Internet kommen (an Wochenenden sind sogar kostenlose Verbindungen möglich!), erklärt das Joker-Online-Special auf CD 2 sowie die Homepage www.kdt.de mit den aktuellsten Einwahlknoten.

## Kostenlose Kleinanzeigen auf CD

Über den Button „Kleinanzeigen" auf CD 2 rufen Sie eine benutzerfreundliche HTML-Datei auf, die Kleinanzeigen unserer Leser enthält. Zum Betrachten des Angebots benötigen Sie einen framefähigen Webbrowser wie den „Netscape Communicator" aus der Rubrik „Goodies".

## Cultures Multiplayer-Maps

Aufbaustrategen mit Internetanbindung oder Netzwerkanschluss dürfen sich hier mit *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* auf zwei neuen Mehrspielerkarten austoben. Sie finden „Die Einöde" und „Das Dschungelinferno" als Erweiterungen zum Hauptprogramm auf der Begleit-CD 2 unter der Rubrik „Special".



## SWAT 3 Elite Edition: neue Missionen

Zwei brandneue Einsätze für die Elite Edition der großartigen Nahkampfsim von Sierra hält der Ordner „Special" auf CD 2 bereit. Für die Einsatzorte „Garage" und „Post Office" benötigen Sie allerdings die US-Fassung des Hauptprogramms zumindest in Version 1.4.



## Die Siedler: Hiebe für Diebe



Mit dem Minispiel erhalten alle Siedler-Fans einen kleinen grafischen Vorgeschmack auf den vierten Teil der Reihe – der Test folgt im nächsten Heft. Hier sollen Sie vorerst Ihre Gold- und Silbervorräte mit kleinen Knuffen, deftigen Watschen, Zündhölzern und Bomben gegen gierige Wikinger verteidigen. Wenn Sie auch Ihren verschlafenen Soldaten ab und zu ein paar hinter die Löffel geben, stehen sie Ihnen tatkräftig zur Seite.
*Hiebe für Diebe* läuft ab einem P166 MMX mit 32 MB RAM sowie Win 95/98/Me direkt von CD 2 aus der Rubrik „Special". Highscores dürfen via Button im Hauptmenü auf der Internetpage von Blue Byte veröffentlicht werden.

## Minispiel: Chicken Farm



Redfire Software spendiert Ihnen dieses nicht ganz ernst gemeinte Game für zwischendurch: Als liebestoller Gockel Frikky soll man binnen zwei Minuten möglichst viele Hennen beglücken. Dass ohne Schutz dabei nichts geht, versteht sich von selbst. Und Vorsicht vor Sadomaso-Glucken in Gummikostümen! Die ulkigen Grafiken stammen übrigens aus der Feder von *Lula*-Zeichner Carsten Wieland. Sie finden den lustigen Pausenfüller im Ordner „Special" auf CD 2; benötigt wird ein P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 5 MB freiem Festplattenspeicher.

## Minispiel: Passage 3 Weihnachtsedition

Die Weihnachtsedition der Solitär-ähnlichen Knobelei von GEKKO Software lagert auf Beilagscheibe 2 im Ordner „Special". Bei besinnlicher Musik müssen hier Steine mit gleichen Farben oder Motiven aneinander gelegt werden – im Internet werden Highscores auf einer wöchentlich aktualisierten Liste veröffentlicht, was für zusätzliche Motivation sorgen mag. Ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98/Me und 15 MB auf der HD kann es losgehen.



## Herrscher des Olymp: Zeus



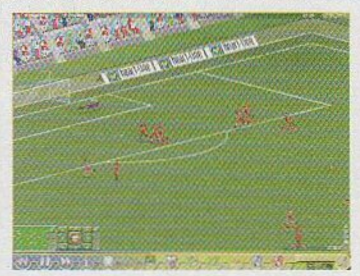
**GENRE:** Aufbaustrategie
**UMFANG:** Intro, komplett spielbare Mission
**SPRACHE:** deutsch (inkl. Sprachausgabe)
**BESONDERHEIT:** Briefing mit Tipps zum Spiel
**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0a auf CD 2) und 185 MB auf der HD

## Jetboat



**GENRE:** Bootrennen
**UMFANG:** Arcaderennen gegen Computergegner, Zeitläufe
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) ab 8 MB erforderlich
**SYSTEM:** P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0a auf CD 2) und 60 MB auf der HD

## Kicker Fußballmanager 2



**GENRE:** Managementsimulation
**UMFANG:** voll spielbare Saison
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** bis zu 12 Spieler an einem Rechner
**SYSTEM:** P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0a auf CD 2) und 180 MB auf der HD

## Pizza Connection 2



**GENRE:** Wirtschaftssimulation
**UMFANG:** über die erste Kampagne hinaus spielbar (Zeitbegrenzung), Tutorial
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** sehr viele Spieloptionen verfügbar
**SYSTEM:** P2/266 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0a auf CD 2) und 140 MB auf der HD

## Pro Rally 2001



**GENRE:** Rennspiel
**UMFANG:** Zeitrennen auf 2 Strecken mit 2 verschiedenen Autos, Trainingsparcours
**SPRACHE:** englisch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D, Glide) erforderlich
**SYSTEM:** P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0a auf CD 2) und 65 MB auf der HD

## Sheep-Screensaver

Knuddelige Renderschäfchen stimmen Sie auf das Geschicklichkeitsspiel von Empire Interactive ein und schonen Ihren Bildschirm. Dieser wollige Screensaver aus der Rubrik „Special" auf CD 2 installiert sich übrigens automatisch, die Systemsteuerung muss gar nicht aufgerufen werden.




## Lesershareware

Unter dem Menüpunkt „Shareware" stellen wir auf CD 2 Zusendungen unserer Leser vor. Falls es demnächst auch mal Programme oder Songs von Ihnen sein sollen, schicken Sie uns bitte die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail an nachstehende Adresse. Wir benötigen eine schriftliche Bestätigung, dass es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbst erdachte, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

**Massacre Mania**
Im Jump and Run von Till Preuschoff gehen Sie mit der Schrotflinte gegen allerlei Getier vor – statt spritzendem Blut gibt es hier fliegende Blümchen zu sehen. In Gestalt eines Jokers werden außerdem in *Mario*-Manier Münzen eingesammelt und im Klempnerlevel Steinblöcke zerstört.

**Picmaster**
Alexander Sabov stellt Ihnen die Shareware-Variante seines komfortablen Grafikprogramms in der neuesten Version 1.23 zur Verfügung. Scannen, filtern, bearbeiten, katalogisieren, Videobilder einfangen, Diashows erstellen – alles ist machbar. Dank umfassender Online-Hilfe auch ohne Vorkenntnisse.

**Spiko**
Sieben Wochen arbeiteten Konstantin Gross und Sven Riebeling an ihrem kurzweiligen Plattformspiel. Darin sollen Sie mit dem titelgebenden Igel Spiko in zahlreichen 2D-Abschnitten Kleeblätter und andere Icons einsammeln. Das Programm benötigt einen P133 mit 10 MB freiem Festplattenspeicher.

**Joker Verlag**
**CD-Produktion**
**Max-Loidl-Weg 4**
**D-85598 Baldham**
**E-Mail: tkoch@pcjoker.de**

## Video: Game of Death

Mit dem „Todesking" Jörg Buttgereit versucht sich einer der umstrittensten Filmemacher Deutschlands erstmals an einem Computerspiel: Das Video im Ordner „Special" zeigt eine Rendersequenz aus *Game of Death*, die den Verlust von Lebensenergie beim Helden sehr drastisch veranschaulicht.



## Dschungelbuch Groove Party

www.disney.de/disneyinteractive

Der in Deutschland erfolgreichste Disney-Film aller Zeiten als originelles **Dance Action Game** von Ubi Soft/Disney Interactive – ein Riesenspaß gerade für jüngere Spieler: Zu fetziger Musik aus dem „Dschungelbuch" tanzt man sich zum Jahreswechsel seinen Weg durch neun Filmszenarien; verschiedenste Schrittkombinationen müssen im richtigen Rhythmus reaktionsschnell eingegeben werden. Via Cursortasten ist das eher „Probiers mal mit Gemütlichkeit", doch das Herumhüpfen auf der (wahlweise beiliegenden) Sensormatte macht Jung und Alt zum „König im Affenstall". Zwei solcher „Steppdecken" werden sogar schweißtreibende Multiplayer-Duelle ermöglichen.






## Adlertag

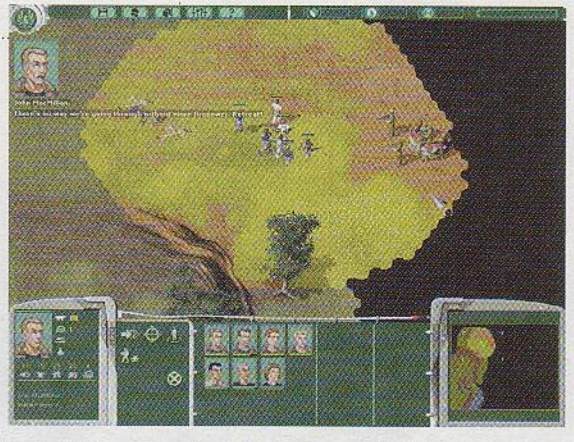
www.rowansoftware.com

Gemeinsam mit Empire brechen die erfahrenen Simulanten von Rowan (*Flying Corps*) im Januar mal wieder die **historische Luftschlacht** um England vom Zaun. Als britischer oder deutscher Pilot erhält man Zugriff auf zeitgenössische Jagdmaschinen und Bomber aus dem Zweiten Weltkrieg, kann sich in der Kampagne behaupten oder zu Schnelleinsätzen starten.

Das hört sich nicht unbedingt originell an und sieht zumindest im Vorabmuster auch eher alt aus: Grobe Polygone und hässliche Texturen lassen viel Raum für Verbesserungen. Selbst der Sound konnte nicht überzeugen; zu gekünstelt sprechen Waffen und Motoren. Ob der Adler trotz der kurzen Zeit bis zum angepeilten Release einen Erfolg landen kann, darf somit angezweifelt werden.

## Original War

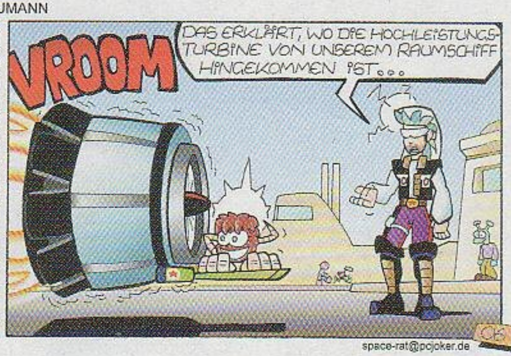
www.vid.de



Noch vor Weihnachten 2000 schleudern Sie Virgin und die Entwickler von Altar Interactive in die Zeit der Saurier zurück, wo Sie als Amerikaner, Sowjet oder Araber gegen die anderen Parteien und Riesenechsen kämpfen sollen. Im Hintergrund dieser Mischung aus **Rollenspiel und Echtzeitstrategie** steht die Suche nach den Mineralen Siberit und Alaskit; im Vordergrund die Jagd nach Erfahrungspunkten für ihre Teammitglieder. Das offene Missionsdesign und ein Gameplay im Stil von *Commandos* konnten bereits beim ersten Probelauf gefallen, die (noch?) ewig langen Nachladezeiten weniger.


von MATHIAS NEUMANN




space-rat@pcjoker.de

## Wussten Sie übrigens



...dass Digital Anvil die Arbeit am 3D-Echtzeitstrategical **Conquest** eingestellt hat? Laut Vertriebspartner Microsoft waren qualitative Mängel für die Entscheidung ausschlaggebend.

...dass sich Neos für November 2000 avisierte Einbrechersim **Clou 2** bis zum März verspätet? Außerdem verzögert: Blackstars Wirtschaftssimulation **Oil Tycoon** (Januar statt Dezember) und Phenomedias Comicracer **Werner Asphaltbrenner** (Februar statt November).

...dass sich die **kanadische Army als PC-Entertainer** profilieren will? Die sonst mit militärischen Simulationen beschäftigte NPSNET Research Group ist angeblich mit der Produktion zweier Spiele beauftragt: Genre unbekannt, wir vermuten eine Flugsimulation und ein 2D-Strategical.

## Return to Castle Wolfenstein

www.activision.com



Die beiden ersten Ausflüge ins Schloss Wolfenstein hat der Staatsanwalt wegen zu vieler Nazisymbole schon vor Jahren verboten, viel mehr als diese kurze Info dürften wir vom neuen **Egoshooter** hierzulande demnach nicht zu Gesicht bekommen. Es sei denn, Activision beauftragt die Entwickler von Gray Matter Interactive mit einer entschärften Version…

In den USA wird Agent B.J. Blaskowitz Mitte 2001 aber auf jeden Fall reaktiviert, um in einer Nazihochburg dem Geheimnis einer okkulten Superwaffe von Heinrich Himmler nachzuspüren. So geschmacklos das Szenario ist, so modern soll das Gameplay werden: Mit Maschinengewehren, Granaten oder Flammenwerfern geht es Nazis, Zombies, Mutanten und anderen Monstern an den Kragen, während Rätsel, Endgegner sowie Fahrten in einer Lore für Abwechslung sorgen. In ständigem Funkkontakt mit seinem Führungsoffizier wird der Held durch die Grafik aus der Q3-Engine pirschen und Charakteren wie der sexy Wissenschaftlerin Helga begegnen. Bis Jahresende soll sich entscheiden, ob wir dabei sind oder nicht.

## Mana 2

www.vid.de



Im Januar, spätestens Februar, können Zauberlehrlinge bei Charybdis und Virgin anheuern: Der Nachfolger zu *Mana – Der Weg zur schwarzen Macht* wird ein Mix aus **Rollenspiel und Adventure** in wirklich hübscher 3D-Grafik. Der Spieler entscheidet sich für das Gute oder Böse, beschwört mittels insgesamt sechzig magischer Sprüche gewaltige Blitze, Skelette, Wölfe und mehr – im Lauf der nicht linear angelegten Handlung werden sich allerlei zusätzliche Zauberformeln erlernen lassen.

Einige der dreißig angekündigten Grafikwelten standen uns bereits für ein kurzes Probespiel offen und begeisterten vor allem durch tolles Landschaftsdesign. Beim Absolvieren der ersten Aufträge hat uns auch der Humor der Entwickler beeindruckt: Wo sonst trifft man auf einen Endgegner, der sich im Stil von Majestix von zwei verschieden großen Schergen auf einem Schild herumschleppen lässt? Und auch zahme Hausspinnen und witzige Dialoge sind im Fantasygenre eher nicht alltäglich.

## The Typing of the Dead

www.empire.co.uk

Zu Jahresbeginn will uns Empire mit einem der kuriosesten Spiele seit Erfindung der Tastatur überraschen: Ein **Schreibmaschinentrainer**, der ganz offiziell von Segas gruseligem Arcadeshooter *House of the Dead* inspiriert ist!




Während eines automatischen Spaziergangs durch die finstersten Ecken einer düsteren Metropole greifen also unentwegt Zombies, Dämonen und Oberbiester an; Sie sollen sie tottippen. Nur wer flink vorgegebene Buchstabenkombinationen in das Keyboard hackt, kriegt die Angreifer kurz und klein. Das sieht klasse aus und dürfte Spaß machen – umso gespannter sind wir auf die Reaktionen: Zählt nun Lerneffekt mehr oder ein jugendfrei sauberer Bildschirm?

## Nachgehakt: Toptitel im Kompakt-Update

**Die Völker 2:** Wir hatten uns schon so auf einen Vergleichstest von Jowoods Knuddel-Strategical mit Blue Bytes *Siedler 4* gefreut, doch in Österreich wirds später: März 2001 statt Dezember 2000.



**Black & White:** Auch Peter Molyneux kommt und kommt nicht zu Potte. Immerhin ist Lionheads Referenzprodukt angeblich so gut wie fertig und muss nur noch ausgiebig getestet werden. Warten auf den Februar…



**Gothic:** Zu schlechter Letzt ist auch Phenomedias Rollenspiel zum wiederholten Male verschoben, jetzt ist etwas nebulös vom ersten Quartal 2001 die Rede. Weil „die Entwicklungsarbeit unterschätzt" wurde.

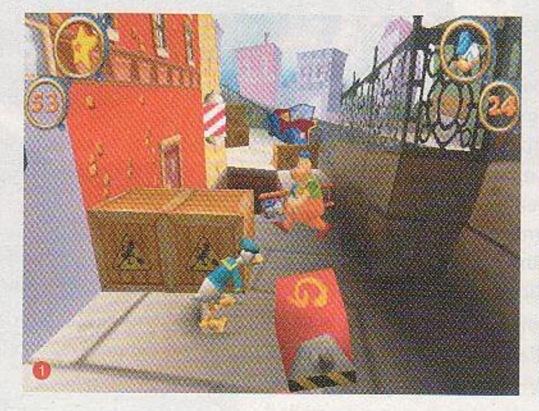


## Neues von Disney

www.disney.de/DisneyInteractive/

Disney Interactive startet mit einem starken Lineup ins Weihnachtsgeschäft, darunter zwei viel versprechende Jump-and-Runs. So kommt der Welt cholerischster Enterich endlich zu seinem ersten Auftritt am PC: **Donald Duck Quack Attack** ❶ bietet 24, über vier Cartoon-Welten verteilte Abschnitte, in denen nach der entführten Daisy gefahndet wird.

Der zweite Held hat sein mit einem Joker-Hit gekürtes PC-Debüt schon knapp sechs Jährchen hinter sich, bald geht es in *Aladdin Nasiras Rache* ❷ zurück in den farbenfrohen Orient. Neun actiongeladene Levels sind zu bewältigen, ehe Aladdin die Stadt Agrabah vor Jafar und seiner bösen Schwester Nasira gerettet hat. Mehr zu diesen und weiteren Games von Disney im Testteil der kommenden Ausgabe.



1

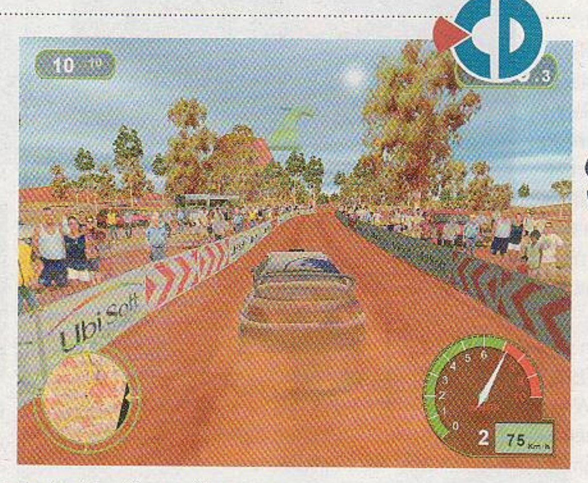


2

## Pro Rally 2001

www.ubisoft.de

Das Muster der **Rallye-Simulation** hat Ubi Soft derart knapp vor Redaktionsschluss geliefert, dass nur mehr eine kurze Probefahrt möglich war. Sie ließ Macken im Testlauf befürchten: Im Arcademodus machte der Ghost Zicken, die Tastatursteuerung gab sich hypernervös, Grafikfehler trübten den eigentlich positiven Eindruck. Grundsätzlich sehen die 24 Strecken (australische Wüste, schwedische Pampa etc.) aber klasse aus, per Lenkrad vermag auch das Handling zu überzeugen.

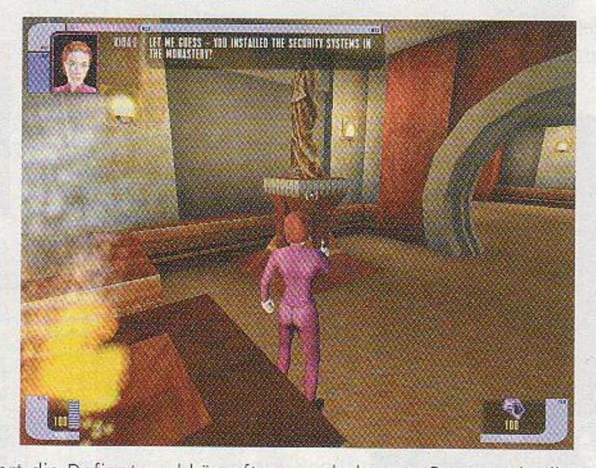


## Star Trek DS9: The Fallen

www.ds9thefallen.com

Bald ist es so weit: Paramounts deutsche Version des offiziellen **Actionabenteuers** zur TV-Serie *Star Trek: Deep Space 9* landet zum Test. Im Gegensatz zum Muster aus dem letzten Monat verursachte unsere jüngste US-Version bereits keinerlei Sound- oder Steuerungsprobleme mehr, das Game war komplett spielbar.

Als Sisko, Nerys oder Worf läuft man durch die Raumstation Deep Space Nine, bajoranische Frachter und Kloster, durchquert die Defiant und kämpft gegen bekannte Rassen wie die Cardassianer, die Jem'Hadar und ihre Führer, die Vorta. Als gänzlich neue Gegner tauchen im Spiel die Grigari auf. Ihre flüssigen Animationen verdanken alle Charaktere der verbesserten Engine von *Unreal Tournament*, die auch realistische Bauten und exzellente Lichteffekte bereitstellt.



## Wussten Sie übrigens

...dass 3D-Realms neben *Duke Nukem Forever* noch einen weiteren Action-Duke in der Pipeline hat? **Duke Nukem: Endangered Species** wird allerdings eine 15 Missionen umfassende Jagdsimulation im Stil von „Deer Hunter"!

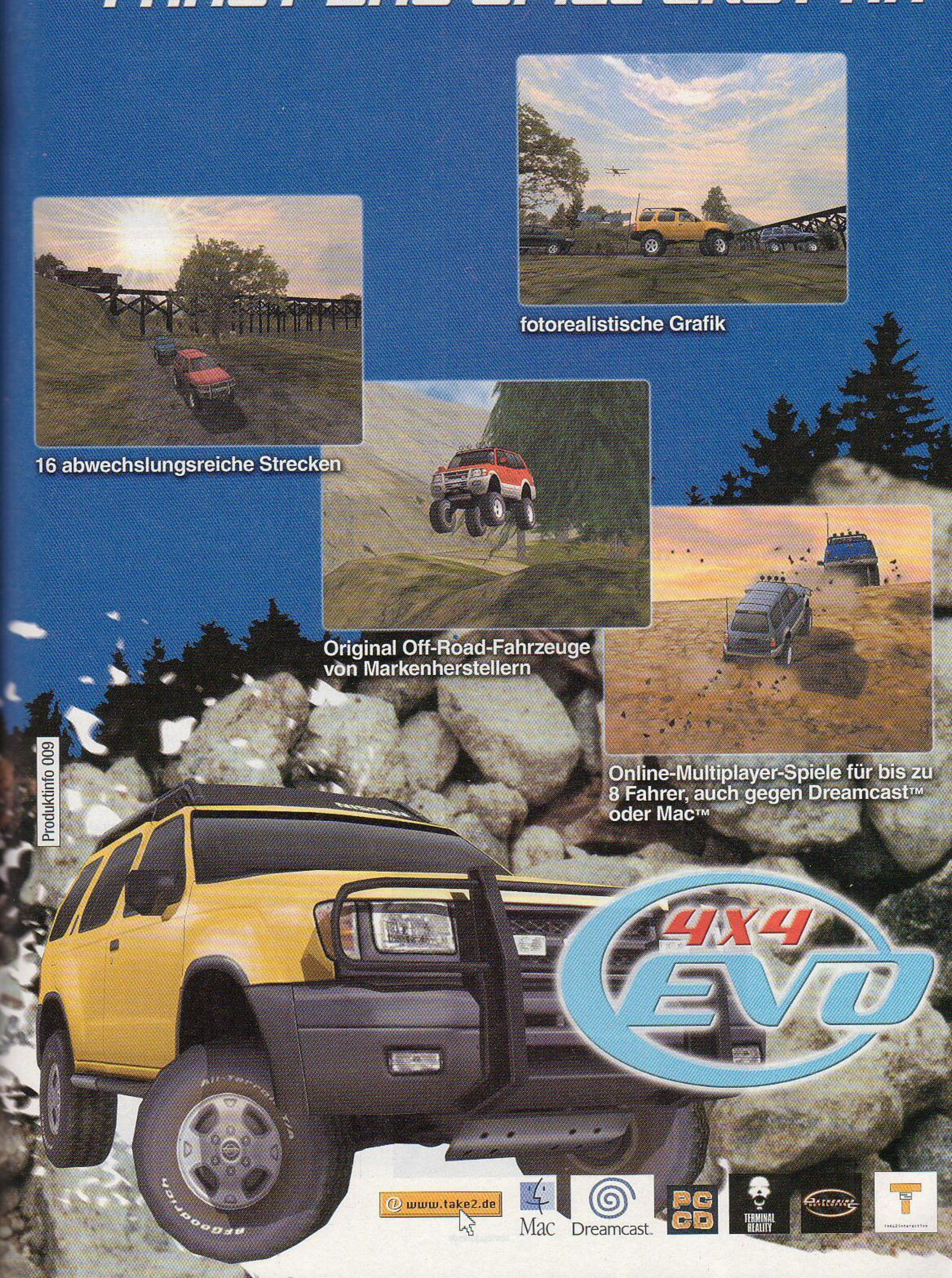


...dass sich die Gerüchte verdichten, Reflections arbeite nach dem Playstation-Release noch bis zum April an der PC-Version des Anarcho-Racers **Driver 2**? Bei wechselnden Tages- und Nachtzeiten wird der Held Las Vegas, Chicago, Rio de Janeiro und Havanna übrigens auch mal zu Fuß aufmischen dürfen.

...dass Fishtanks actionreicher U-Boot-Shooter *Aqua* umbenannt wurde? **Aquanox** soll das Spiel heißen, wenn es im 2. Quartal 2001 aus den Programmierdocks der *Schleichfahrt*-Macher läuft.



# WO DIE STRASSE ENDET, FÄNGT DAS SPIEL ERST AN



### House of the Dead 2

www.empire.co.uk

Die Spielhalle war noch selten ein Hort des Intellekts, was für Segas *Haus der Toten* auch in der zweiten Automaten-Reinkarnation galt: Während eines Spaziergangs durch Zombieville legen ein bis zwei Spieler mit der Lightgun auf Dämonen und Endgegner an – ein trashiges Splattermovie zum Mitballern, das in Zusammenarbeit mit Empire für den PC umgesetzt wird.
Interessant dabei: Der sechs Levels lange **Horrorshooter** soll mit Lightgun in der Packung ausgeliefert werden, ohne dass der Preis wesentlich über dem einer konventionellen Vollversion liegt. Wenn sich im Januar die Toten aus den Gräbern erheben, ist man also bestens gerüstet.



### Woody Woodpecker Racing

www.konami-europe.com

Woody Woodpecker ist ein Klassiker unter den Warner-Cartoons, doch auf dem PC hat der freche Buntspecht bislang nicht angeklopft. In den nächsten Wochen soll sich das ändern, dann startet Woody mit seinen Zeichentrickfreunden in einem **Rennspiel** durch. Vier Modi und 16 Strecken sind angekündigt, wir waren bereits mit der Vorabversion am Start: knallbunte Polygonlandschaften mit Power-ups wie Turbos zum Einsammeln, Gegner, die sich mit Minen, Raketen oder Tomaten aus der Bahn werfen lassen. An der ein bisschen zickigen Steuerung sollte man bei Konami allerdings noch feilen.



### Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale

www.take2.de

Böse Zungen mögen die ersten beiden Games zum Hexenmovie (dessen zweiter Teil ja gerade über die Leinwand geistert) eher als fürchterlich denn furchterregend bezeichnen. Wir indessen sind von Berufs wegen Optimisten und glauben für Teil drei an Besserung – auch noch, nachdem wir bei den Entwicklern von Ritual kurz mit dem Hexenjäger Jonathan Prye der fiesen Elly Kedward nachstellen konnten. Zwar benutzen die Macher des aufwendigen *Heavy Metal F.A.K.K. 2* für das **Actionabenteuer** erneut die wegen ihrer Trägheit umstrittene Engine von *Nocturne*, doch wissen sie um deren Schwächen. „Die Mängel der ersten Teile sind uns schon klar, jetzt haben wir vor allem die Steuerung verbessert", versicherte Projektleiter Jon Galloway. Beim Probespiel stießen wir auf viel Action, etwas Magie und mehr Tiefgang als bisher – alles Weitere klärt sich dann bei Veröffentlichung im Januar.



**„Ehrlich gesagt hoffe ich da eher auf originelle Projekte!"**
Rituals Projektleiter Jon Galloway auf die Frage nach weiteren Umsetzungen von der Stange

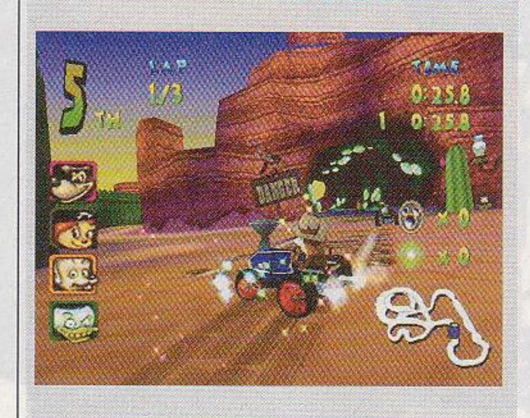


### Wussten Sie übrigens

…dass Empire unter dem Label Xplosiv im kommenden Jahr **Sega-Klassiker für zwanzig Mark** unters Volk bringen wird? Arcadefans und Konsoleros dürfen sich u.a. auf *Sonic 3D*, *Virtua Fighter 2* und *Sega Rally Championship* freuen.

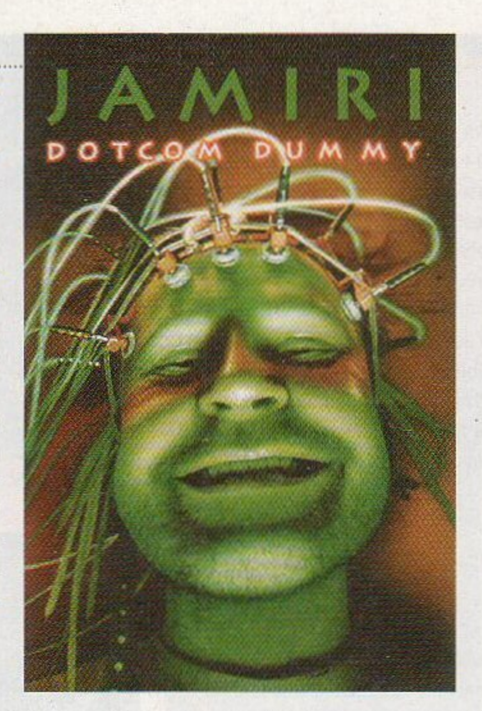
…dass der **Amiga jetzt endgültig tot** ist, zumindest in Deutschland? Bis zum Jahreswechsel will die einheimische Dependance ihre letzten A1200-Bestände abverkauft und die Tore geschlossen haben. In den USA wird noch bis Ende 2001 an der neuen Amiga-Generation entwickelt.

…dass noch im Dezember Disneys **Magical Racing Tour** an den Start gehen soll? In beliebten Attraktionen der Disney-Vergnügungsparks kann man sich da mit zum Teil nagelneuen Charakteren lustige Cartoonrennen liefern. Unser erster Eindruck: nur für Kids.



## Buch statt Bytes

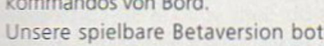
Neben dem Gutschein für ein Joker-Abo findet sich unter dem Weihnachtsbaum sicher noch ein Plätzchen für ein gutes Buch. Wir hätten da zwei Vorschläge: Im Bochumer Unicum-Verlag erschien Ende November der neue Jamiri-Comic **Dotcom Dummy** (48 Seiten, zwanzig Mark), in dem sich der gescheiterte Held, Student und Philosoph mit dem Internet befasst. Wer rabenschwarzen Sarkasmus und exzellente Zeichnungen zu schätzen weiß, schmunzelt hier richtig.
Auf ganz andere, wirklich mal ungewöhnliche Weise nähert sich Gisela Wolters-Sajin dem Medium Computer. Oder kennen Sie einen Gedichtband, der Rechner zum Thema macht? Somit hat **Technik digital** (48 Seiten, 13 Mark) aus dem Berliner Frieling Verlag eher die Poeten unter den Zockern im Visier – auch so was soll es ja geben.



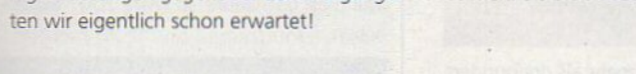

## Star Trek Starfleet Command Volume 2: Empires at War

www.interplay.com

Im Herbst 1999 ließ Interplay die Strategen das letzte Mal ans Ruder der originalen Enterprise, spätestens im Januar stehen wieder taktische Entscheidungen auf der Brücke an: Durch 75 Missionen soll der PC-Kirk die Schiffe von acht Rassen kommandieren. In unendlichen Polygonweiten feuert man dann in Echtzeit Torpedos ab, konfiguriert Schilde und beamt Enterkommandos von Bord.



Unsere spielbare Betaversion bot zwar bereits zahlreiche Licht- sowie die aus TV und Kino bekannten Soundeffekte, doch nur wenig Neuerungen gegenüber dem Vorgänger. Etwas mehr als bloß dezent getuntes Handling hätten wir eigentlich schon erwartet!



## Nachgehakt: Toptitel im Kompakt-Update

**Commandos 2:** Die Schlacht der Actionstrategen ist auf Mitte März angesetzt, und das in zweifacher Hinsicht – zeitgleich will Infogrames mit dem PC-Western *Desperados* auf ganz ähnliches Teamwork bauen.

**Anno 1503:** Noch vor Jahreswechsel biegt Sunflowers mit dem Actionrolli *Technomage* in die Zielkurve ein, dann konzentrieren sich alle Mann auf den Aufbauknaller. Bis Mitte April müssen wir trotzdem noch warten.

**Halo:** Zum Actionabenteuer von Bungie gab es schon viel Ballyhoo, doch der Vertrieb dämpft die Erwartungen. „Sieht so aus, als käme der Titel nicht vor Frühjahr 2002", erklärte Microsoft-Mann Boris Schneider-Johne.

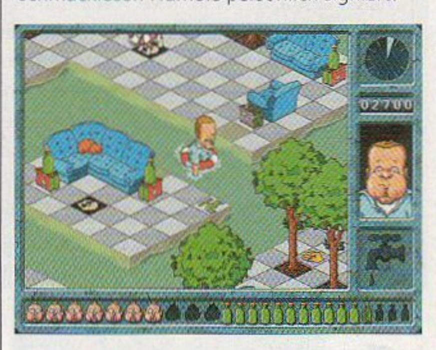






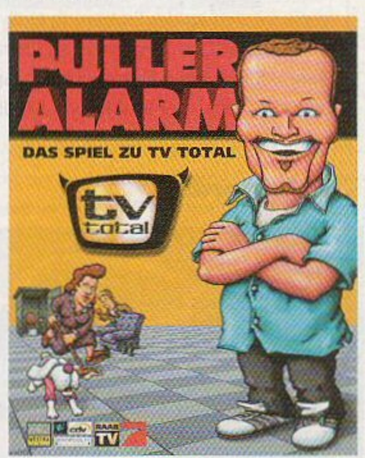
## Pulleralarm hoch zehn

Raab-Fans aufgepasst: Gemeinsam mit Westka verlosen wir das Spiel zur Blödelshow „TV total" – vom Meister des geschmacklosen Humors persönlich signiert!



**1. Preis**

Spielbarer Raab-Kult in Form des Games *Pulleralarm* samt einem passenden T-Shirt – beides mit der originalen Unterschrift des frechen TV-Barden. Obendrauf gibt es noch Stefans Autogrammkarte.




**2. bis 9. Preis**

Je einmal *Pulleralarm* mit dem passenden T-Shirt, diesmal allerdings nicht signiert. Kleiner Trost: Stefans originale Autogrammkarte liegt bei.

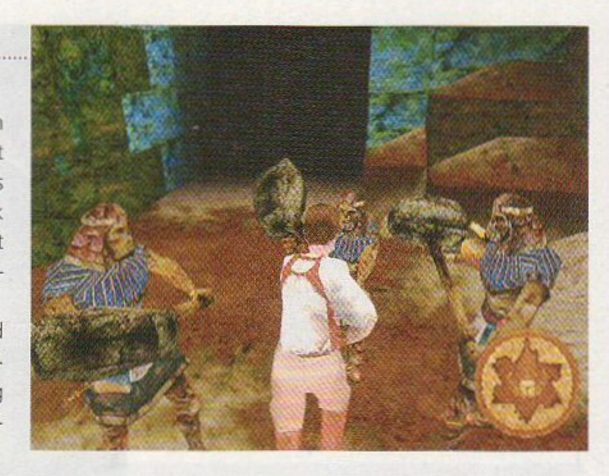
Zur Teilnahme senden Sie bitte bis 2. Januar 2001 ein Fax, eine Postkarte oder E-Mail an unsere Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von Westka, Brainpool oder dem Joker Verlag dürfen nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

**Einfach Karte, Fax oder E-Mail schicken!**

**Joker Verlag**
**Kennwort: Pulleralarm**
**Max-Loidl-Weg 4**
**D-85598 Baldham**
**Fax: 08106/89 96 07**
**E-Mail: gewinn@pcjoker.de**

## Die Mumie

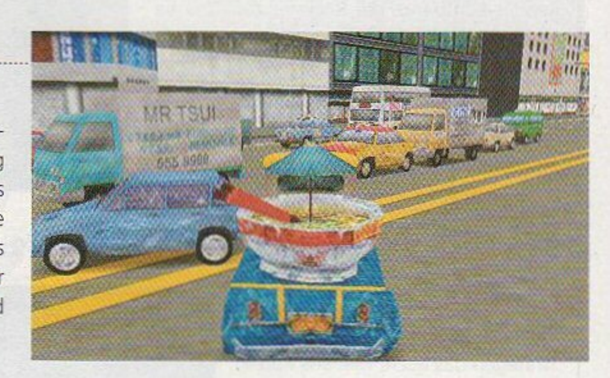
www.konami-europe.com



Das **Actionabenteuer** zum gleichnamigen Blockbuster-Movie des Jahres 1999: Im Januar schicken Sie Konami und die Universal Interactive Studios in die Totenstadt Hamunaptra. In der im Kino von Brandon Fraser verkörperten Heldenrolle wird es ein gutes Dutzend Levels lang durch Wüstenfestungen und Pyramiden gehen. Rick O'Connell rennt, springt und klettert, übersteht biblische Plagen und legt sich mit Mumien, Skarabäen sowie schlussendlich dem untoten Hohepriester Imhotep an – Waffen der Wahl sind unter anderem Fackeln und Sturmgewehre.
Die Grafik hat in der vorliegenden Betaversion aufgrund etwas grober Texturen und steifer Animationen der Figuren nicht restlos überzeugt, doch daran wollen die Entwickler von Rebellion (*Aliens vs. Predator*) noch feilen. Trotzdem war die Stimmung gut, denn die Filmvorlage ist wie keine Zweite für abenteuerlastiges Gameplay, orchestrale Begleitmusik und Zwischensequenzen aus dem Kino geeignet.

## Chase

www.i-imagine.com

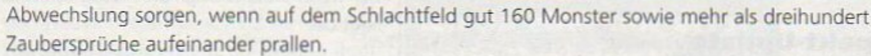


I-Imagine ist ein aufstrebendes Entwicklerteam aus Südafrika, das sich nach eigenen Angaben hauptsächlich aus ehemaligen Mitarbeitern von Westwood, Looking Glass und Blizzard zusammensetzt. Hier will man bis Mai 2001 die unseres Wissens welterste **Simulation einer Stuntfahrerin** fertig gestellt haben: Titelheldin Chase versucht sich an der Eroberung Hollywoods, indem sie immer spektakulärere Tricks im Auto vorführt – vor Kulissen, bekannt aus Streifen wie „Chinatown" oder „Der Pate". Klingt doch klasse, zumal realistische Fahrphysik, originelle Replaymodi und ein unterhaltsamer Multiplayer-Modus angekündigt sind.

## Etherlords

www.nival.com

Nival Interactive, wo man gerade mit *Evil Islands* begeisterte, plant für den Herbst 2001 ein Spiel aus dem Bereich der **3D-Fantasy-Strategie**. Vier magische Rassen, alle mit spezifischen Eigenschaften, unterschiedlicher Lebenskultur und eigenem Baustil, werden gegeneinander kämpfen. Rundenbasierte Gefechte und taktisches Ressourcenmanagement sollen für



Abwechslung sorgen, wenn auf dem Schlachtfeld gut 160 Monster sowie mehr als dreihundert Zaubersprüche aufeinander prallen.




## Wussten Sie übrigens

...dass die auf der Playstation populären Trendsportarten auch auf dem PC in die Gänge kommen? Aktuell kündigt beispielsweise Acclaim eine Version seines Sony-Titels **Dave Mirra Freestyle BMX** für das Frühjahr 2001 an.

...dass Ubi Softs schickes 3D-Echtzeitstrategical *Peacemakers* umbenannt wurde? Unter dem neuen Titel **Conflict Zones** will man das Genre ab März 2001 aufmischen.



...dass unsere Update-Seiten leider schon im Druck waren, als Activision Ergänzungen zur Budgetserie „Good Buy" vermeldete? Ab sofort kostet das spielbare Roadmovie **Interstate '82** hier nur noch dreißig Mark, für **Battlezone 2** (Actionstrategie) und **Star Trek: Der Aufstand** (Adventure) werden je fünfzig Steine fällig.

## Kohan

www.sunflowers.de

Die US-Entwickler von *Timegate* haben sich mit ihren deutschen Kollegen von Sunflowers (*Anno 1602*) zusammengetan, um bis April **Fantasy-Strategie** mit einer Extraportion Tiefgang aus der Taufe zu heben. Es geht dabei um die Welt Khaldun, welche von einer unbekannten Macht bedroht wird. Als Verteidiger wird die Rasse der Kohan berufen, natürlich mit dem Spieler als obersten Kommandeur. Drei weitere Parteien sowie Drachen und andere Biester greifen dann in die Kämpfe um Ruhm, Macht und das nackte Leben ein.
Die Schlachten sollen mit teilweise magischen Waffen geschlagen werden, wobei vorwiegend überschaubare Kampfgruppen zum Einsatz kommen. Es geht also in erster Linie um Taktik; ein kleiner Aufbauteil und simples Wirtschafts- bzw. Ressourcenmanagement werden das Gameplay abrunden. Bei den frühen Bildern fällt eine etwas krümelige Optik auf, doch der Hersteller verspricht angeblich sehr sehenswerte Animationen für die Einheiten.







## Ein Königreich für ein Lama

www.argonaut.com

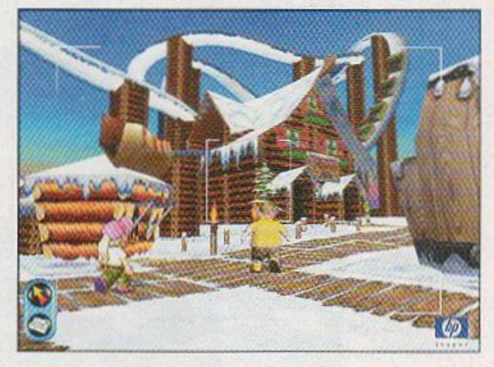
Statt wie gewohnt zur Weihnachtszeit wird der neue Zeichentrickfilm aus den Disney Studios hierzulande erst im März anlaufen. *Ein Königreich für ein Lama* erzählt die Geschichte von Kaiser Kusco, den eine Hexe in ein plapperndes Lama verwandelt hat. Pünktlich zum Kinostart darf man des Kaisers neue Kleider auch auf dem PC revidieren, denn die Londoner Spieleschmiede Argonaut arbeitet bereits am passenden **Jump and Run**.
Die Hersteller hochkarätiger Genrebeiträge wie *Croc* werden das kaiserliche Vierbein durch acht bunte 3D-Welten jagen, wo es mit Geschick und Lamaspucke an der Rückeroberung von Thron und Gestalt arbeiten soll. Damit das richtig tierisch Spaß macht, werden Zaubertränke den geplagten Blaublüter vorübergehend auch in ein Kaninchen, eine Schildkröte oder einen Frosch verwandeln.



## Theme Park Manager

www.electronicarts.de

Der Arbeitstitel *Theme Park AG* ist endgültig überholt; wenn Bullfrog im Januar die neue **Wirtschaftssimulation** um Vergnügungsparks auf den Markt bringt, wird sie *Theme Park Manager* heißen. Producer Stuart Whyte konnte uns anlässlich einer aktuellen Präsentation auch etliche Neuerungen demonstrieren. So wird es etwa einen separaten Achterbahneditor geben. Die Eigenkonstruktionen lassen sich dabei wie gehabt selbst ausprobieren und können auch ins eigentliche Spiel übernommen werden. Dort wartet angeblich wesentlich mehr Tiefe als im Vorgänger *Theme Park World*; diesmal sollen auch Profis an den stetig schwierigeren Missionen zu knabbern haben. Mehr dazu im Preview in der nächsten Ausgabe.



## Nachgehakt: Toptitel im Kompakt-Update

**Siedler 4:** In der allerletzten Minute hat Blue Byte den fest für den Testteil dieser Ausgabe eingeplanten Aufbauknaller verschoben! Aber vier Wochen werden wir wohl noch warten können, im Januar gehts definitiv los!

**Warcraft 3:** Die US-Kollegen vom www.zdnet.com schauten Mitte November bei Blizzard vorbei. Ihr Fazit: Das Game kommt nicht vor Mitte 2001, doch die Lavawelt sieht klasse aus und das dynamische Missionsdesign macht Laune.

**Simon 3D:** Laut Vertriebspartner Hasbro sollte das Cartoonabenteuer Anfang Dezember erscheinen, doch bis Redaktionsschluss lag kein Testmuster vor. Wir müssen die Fans des Zauberlehrlings also auf die nächste Ausgabe vertrösten.





## Made in Spain

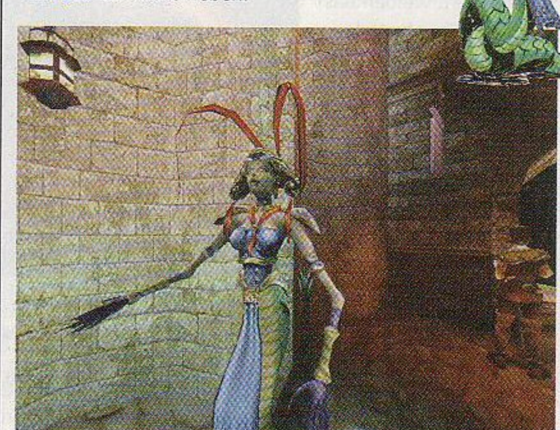
In Spanien bereits als einer der Marktführer etabliert, will das seit 1993 in Madrid beheimatete Team von Dinamic noch vor dem Jahreswechsel den deutschen Markt um ein **halbes Dutzend origineller Spielideen** bereichern. Da mischt dann etwa in *Grouch* ein Neandertaler mit seiner Keule die Steinzeit auf, man radelt in *Euro Tour Cycling* durch Europa oder holt sich bei *KO Boxing* ❶ eine blutige Nase. Besonders viel versprechend schien uns das Actionabenteuer *Ressurection* ❷, in dem drei Helden mit Magie und Langschwert eine Fantasywelt retten. Laut Presseinfo schlägt die Story überraschende Haken; die Kämpfe sollen so packend wie noch selten auf dem PC sein.





## Ravensburger ans Telefon

Binnen Kürze wollen die Brettspielspezialisten aus dem Süden Deutschlands in den Markt für Online- und Handygames einsteigen. Dazu wurde Anfang Oktober eine eigene Abteilung ins Leben gerufen: **Online Mobile Games** soll dafür sorgen, dass Sie klassische Konzepte wie Memory, Reversi und Fang-den-Hut per WAP mit dem Mobiltelefon oder auf Homepages wie www.jamba.de zocken können. Und auch von Fishtank, dem auf PC-Spiele spezialisierten Ravensburger-Label, gibt es Neues: Das Münchner Team nimmt den französischen Entwickler Arkane unter seine Fittiche, gemeinsam will man Ende 2001 das Actionrollenspiel **Arx** aus der Taufe heben.



## Sega geht fremd

Weil der japanische Arcade- und Konsolengigant Sega mit seiner Dreamcast derzeit schwere Zeiten durchlebt, sollen zukünftig **PC-Konvertierungen** der besten Spiele die Kriegskasse füllen. Uns kann es nur recht sein, wenn bald Kracher wie *F355*, *Shenmue* oder *Soul Calibur* über den Monitor flimmern!




**Vielleicht bald auf dem PC: Segas geniales *Ferrari F355***

## Kurz notiert

* Laut Meldung der Business Software Alliance (BSA) hat man in den ersten drei Quartalen 2000 exakt 553 deutsche Websites dichtgemacht, weil dort Raubkopien verbreitet wurden.

* Konami feilt an einer interessanten, wenn auch riskanten Geldanlage: Ähnlich Aktienfonds sollen sich Privatleute als Investor an einer Spielidee beteiligen und dann nach Realisierung von den Gewinnen profitieren. Nähere Infos gibt es im Internet unter www.konami-europe.com

* Die Nachrichtenagentur Reuters ließ verlauten, dass der Staatsanwalt gegen Davilex ermittelt – weil im Shooter *Invasion Deutschland* widerrechtlich Motive aus dem Reichstagsgebäude verwendet werden.

## Messen & Termine

**51. Spielwarenmesse**
Fachmesse für Spielzeug & Co.
1. bis 6. Februar 2001
Nürnberg
Info: www.spielwarenmesse.de
Tel.: 0911/99 81 30

**Milia**
Fachmesse für Games und Medien
11. bis 14. Februar 2001
Cannes/Frankreich
Info: www.milia.com

**Hobbytronic**
Verkaufsmesse für alles Digitale
14. bis 18. Februar 2001
Dortmund
Info: www.westfalenhallen.de
Tel.: 0231/120 45 21

**Game Developers Conference**
Treff für Spielentwickler
20. bis 24. März 2001
San José/USA
Info: www.gdconf.com

**Cebit**
Weltgrößte Fachmesse für Digitalien
22. bis 28. März 2001
Hannover
Info: www.cebit.de

**E3**
Weltgrößte Fachmesse der Spielebranche
17. bis 19. Mai 2001
Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

**Internationale Funkausstellung**
Publikumsmesse für Unterhaltungselektronik
25. August bis 2. September 2001
Berlin
Info: www.ifa-berlin.de
Tel.: 030/30 380

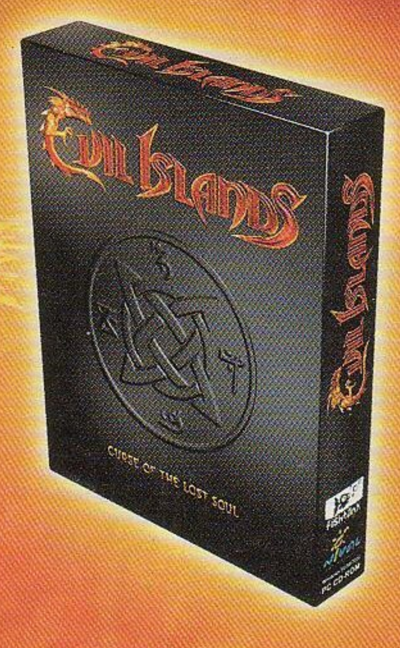
**European Computer Trade Show (ECTS)**
Europas führende Spielefachmesse
2. bis 4. September 2001
London/England
Info: www.ects.com




# CURSE OF THE LOST SOUL

In einer Welt bevölkert von grausamen Monstern und heimtückischen Zauberern, in der Schwert und Magie das einzige Gesetz sind, wird es dem Bösen stets gelingen, Deinen Pfad zu kreuzen. Meistere den kalten Stahl und die hohe Kunst der Magie. Sei Krieger und Diplomat.

- Die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel
- Drei Inseln mit einzigartigen Bewohnern, Kulturen, Monstern und klimatischen Bedingungen
- 3D-Oberfläche mit realen Wetterbedingungen und Nacht- / Tagwechseln
- Veränderungen von Ausrüstung, Gesundheit und Eigenschaften sind im Spiel an den Figuren zu erkennen
- Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche können nach dem Baukastenprinzip selbst erschaffen werden
- Bewegungsarten: Gehen, Laufen, Kriechen und Schleichen
- 80 Missionen mit bis zu 100 Stunden Spielspaß
- Internet- und LAN-Mehrspieler-Modus



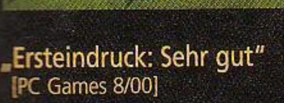







„Ersteindruck: Sehr gut"
[PC Games 8/00]

www.evil-islands.com • www.fishtank-interactive.com • www.nival.com



„Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel"
[PC Player 8/00]

„...taktische Möglichkeiten ohne Ende"
[PC Joker 8/00]




Lösungsbuch von PRIMA GAMES

nival INTERACTIVE




Produktinfo 010

# Tödliche Weihnachten



Game of Death: Der deutsche Splatter-Papst Jörg Buttgereit lässt Massenmörder auferstehen

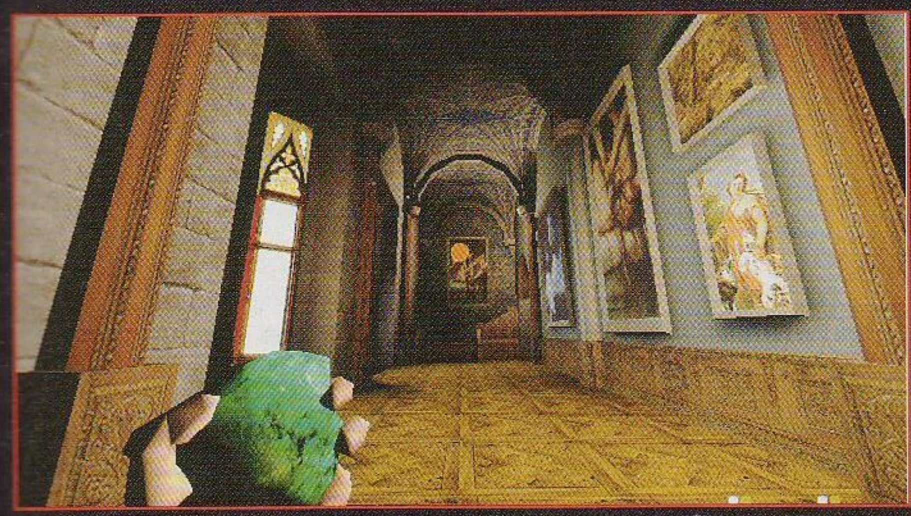
Während der Kalender den Frieden auf Erden predigt, schielen viele Spielehersteller auf Weihnachtsumsätze. Und die lassen sich offenbar am besten mit virtuellen Schreckensszenarien erzielen.

Wer seinen Liebsten familientaugliches PC-Entertainment unter den Christbaum legen will, muss derzeit beim Kauf die Augen offen halten: Denn es gibt sie zwar noch, die politisch korrekten Titel mit dem Palmzweig auf der Box, spaßige Abenteuer wie das neue *Monkey Island 4*, sportive Racer Marke *Colin McRae Rally 2* oder nette Jump and Runs à la *Fur Fighters*. Doch werden sie in die Defensive gedrängt, denn die Spielehersteller schießen sich auf ein anderes Genre ein, Blutaction ist angesagt. Mehr denn je zuvor wird unter dem Weihnachtsbaum gekillt, gelyncht, gemordet und blanker Horror zelebriert. Natürlich passiert das nur virtuell und – auch das muss ganz klar gesagt werden – durchwegs in einem Stil, der sich von tumben und zu Recht indizierten Brutalo-Orgien wie *Sin* oder *Soldier of Fortune* wohltuend abhebt. Dennoch sind Zweifel an Takt und Timing der Hersteller angebracht, denn als Weihnachtsgeschenk ist ein Spiel wie *Hitman* sicher nur bedingt geeignet.

**Markt ohne Moral?**

Ein weiteres Argument gegen die massive Anhäufung solcher Games: Wurde der Blutdurst der Branche in den vergangenen Wochen nicht ohnehin schon mit spitzer Zunge von Fernsehen und Zeitungen angeprangert? Jetzt haben Sensationsreporter und Revolverblätter noch ein paar Argumente mehr, um Otto Normalgamer zum potenziellen Amokläufer abzustempeln. Und bei aller Liebe zu intelligenter Action für Erwachsene: Wer soll das alles kaufen und spielen? Gibt es überhaupt genug volljährige Interessenten oder spekuliert man nicht trotz aller anderslautenden Beteuerungen insgeheim doch darauf, auch unter Jugendlichen Kunden zu finden?

Fest steht, dass derzeit unbestritten viel



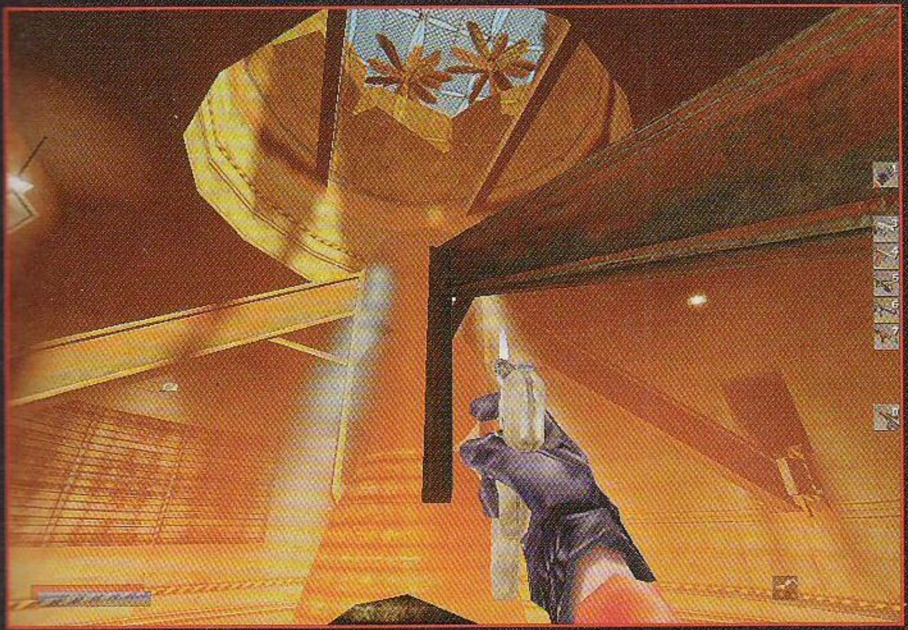
*Clive Barker's Undying*: Dämonenshootout nach Motiven des englischen Horrorreformators



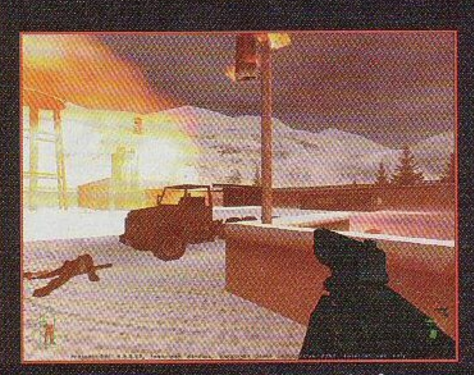
*Hitman*: packendes PC-Training für Berufskiller



*Alice*: mit der Waffe in der Hand durchs Wunderland



*No One Lives Forever*: Humor ist, wenn man trotzdem lacht



*Project IGI*: strammstehen, stramm schießen

Potenzial in PC-Reißer einfließt, es werden wahre Meister des Schreckens für kommende Produktionen rekrutiert. So betätigt sich im *Game of Death* der deutsche Splatter-Guru Jörg Buttgereit erstmals als Designer eines Computerspiels – weil es auch noch echte Massenmörder thematisiert, ist Zündstoff wortwörtlich vorprogrammiert. Und *Clive Barker's Undying* wird ein waschechter Egoshooter nach Horrormotiven des englischen Schriftstellers. Ab 14. Februar 2001 ist wohl auch hier harter Tobak um Zombies und Dämonen zu erwarten. Alles andere wäre für die Fans der „Bücher des Blutes" oder Filme wie „Hellraiser" vermutlich eine Enttäuschung.

Auf die erwähnten Titel gehen wir im Previewteil näher ein, doch die Mehrzahl war rechtzeitig zum Weihnachtsfest bereits testreif. Da hätten wir zunächst *Alice*, quasi die 18er-Fassung des populären Kindermärchens „Alice im Wunderland" von Lewis Carrol. Auch hier schlägt sich die Heldin durch ein abgefahren groteskes Szenario, allerdings mit der Waffe im Anschlag – schwere Zeiten für weiße Kaninchen! Kontroverser weil realistischer ist freilich *Hitman*. Wie unterhaltsam und spannend darf die Simulation eines Berufskillers sein? Denken und Meucheln lautet die Devise auch für den intelligenten Egoshooter *Project IGI*, während *No One Lives Forever* die Gewalt mit einem witzigen Hippieszenario aufbricht. Das Blumenkind unter den Egoshootern ist noch dazu eine Frau: Austin Powers, Gordon Freeman und Lara Croft in Personalunion.

## Viel Blut, viel Handlung

Unter dem Strich also ein frohes Fest für reife Aktionisten. Aber eben auch eine strittige Entwicklung in einem Markt, dessen Kunden größtenteils das Schulalter noch nicht hinter sich haben. Am besten machen Sie sich anhand der im Wegweiser zusammengestellten Artikel in dieser Ausgabe selbst ein Bild. (rl)

### Wegweiser

# Clive Barker's Undying

Seine Fans feiern ihn als Reformator der Horrorliteratur, seine Gegner hassen ihn wegen expliziter Gewaltdarstellung. Was werden die Spieler von Clive Barker denken?

Nach Oceans Amiga-Umsetzung des Romans *Cabal* von 1990 nun also das erste PC-Game nach Motiven des umstrittenen Engländers – Clive Barker ist immerhin Erfolgsautor, Filmregisseur und bekennender Bisexueller in Personalunion. Eine Mischung, die auch auf die Entwickler von Dreamworks Interactive ihren Reiz nicht verfehlte, weshalb sie dem Freigeist ihre ersten Entwürfe zu einem neuen Egoshooter zeigten. Der Meister war angetan und entwarf umgehend die passende Storyline:
Die zwanziger Jahre, Irland. Hier eilt man in Gestalt des Geisterjägers Patrick Galloway bald seinem Freund Jeremiah zu Hilfe. Der Ärmste hat nämlich Probleme mit seinen vier Geschwistern, die zwar längst tot sind, nun aber den Bruder ins Grab nachholen wollen. Die makabere Familienvereinigung initiiert ein verfluchter Totenkönig, der dringend ein Blutopfer benötigt, um sein Gefängnis sprengen und anschließend mit einem Dämonenheer über die Erde herfallen zu können. Als ob das nicht starker Tobak genug wäre, ist auch Galloways Erzrivale Kiesinger auf der Suche nach den Untoten, um ihnen ihre Macht zu entreißen.
Ähnlich Acclaims *Shadowman* wird Patrick im Februar durch verschiedene Welten irren müssen, damit der Fluch auf seinen verstorbenen Geschwistern gebannt werden kann. Alles in allem versprechen zehn Areale dem Horrorfan viel abwechslungsreiches Grauen: Kaum hat man sich an verlassene Herrenhäuser und Klosterruinen gewöhnt, verschlägt es den Helden in bizarre Geisterwelten, Piratenhöhlen und zu prähistorischen Opferstätten. Über zwanzig verschiedene Sorten von Höllenkreaturen werden die Durchgänge zu insgesamt fünf Endgegnern bewachen und wollen aus der Egoperspektive von ihrem Elend erlöst werden.

**Grausig wie Resident Evil, packend wie Half-Life**

Die Mittel des virtuellen Exorzisten sind allerdings teils sehr traditionell, denn man greift zu acht mehr oder minder genretypischen Waffen wie Revolver, Schrotflinte, Dynamit, Sense (!) und einer originellen Speerschleuder. Ein derartiges Arsenal vermag gegen übersinnliche Feinde wenig auszurichten, wenden Sie ein? Mit Recht: Wo herkömmliche Angriffe versagen,




Der Held selbst ist nur in Zwischensequenzen zu sehen, die Energie-Einblendungen werden hierbei noch entfernt




Nicht gerade klassisch, aber effektiv: die „Sense von Brennus"



greift Patrick auf 16 nach und nach erlernte Zaubersprüche zurück. Eine Hälfte davon (z.B. Schild oder Unsichtbarkeit) wird eher defensiven Charakter haben, bei der anderen handelt es sich um Beschwörungs- bzw. Offensivspells, welche im Laufe des Abenteuers an Durchschlagskraft gewinnen – quasi die Plasmakanonen der spirituellen Welt.

Der Name Clive Barker sollte allerdings für mehr bürgen als eine simple Ballerei mit gruseliger Hintergrundgeschichte (gestützt von gescripteten Ereignissen) und schaurigen Bildern. „Die Spannung von *Resident Evil*, das Gameplay von *Half-Life*", fasst Produzent Brady Bell denn auch zusammen, was *Undying* ausmachen soll. Wenn plötzlich klauenbewehrte


Angriffszauber übernehmen in der Geisterwelt die Rolle schwerer Waffen


Ein rotierendes Benutzerinterface ermöglicht die Auswahl von Waffen, Items und Sprüchen


Weitläufige Außenareale bilden einen scharfen Kontrast zu den düsteren Indoorlevels

Monster aus Schränken hervorbrechen oder geflügelte Kreaturen scheinbar aus dem Nichts auftauchen, dürfte es an packender Atmosphäre nicht fehlen. „Natürlich ist gerade bei solchen Schockeffekten auch die Sounduntermalung äußerst wichtig. Deshalb wird die Musikbegleitung nur bei bestimmten Gelegenheiten zu hören sein", erklärt man uns weiterhin. Die schwermütigen, von keltischen Gesängen inspirierten Stücke des Komponisten Bill Brown (einige seiner Werke können schon jetzt unter saturn.spaceports.com/~composer Probe gehört werden) müssen in brenzligen Situationen also Umgebungsgeräuschen weichen, die in letzter Sekunde vor drohenden Gefahren warnen sollen.

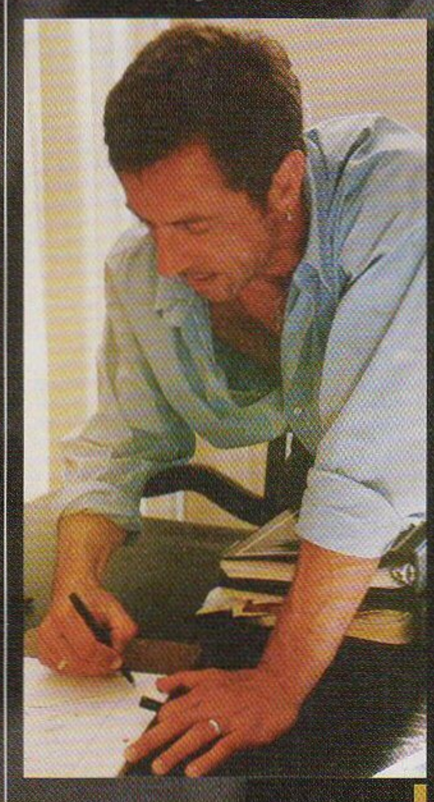
So viel zur Akustik, während an der Optik noch kräftig gefeilt wird, bis die Untoten am Valentinstag aus den Gräbern steigen. Und was die Grafiker nicht alles aus der modifizierten Engine von *Unreal Tournament* kitzeln wollen: Vorhänge und Spinnweben sollen sich aufblähen, wenn der Wind durch ein Gemäuer pfeift und Kerzen erst zum Flackern bringt, um sie anschließend auszublasen. Spezielle Zauber beschwören Geistererscheinungen und Ereignisse aus der Vergangenheit herauf, welche dann ebenfalls in Echtzeit dargestellt werden. Und selbstverständlich soll jede Welt ihren ganz eigenen, unverwechselbaren Look besitzen.

Letztlich dürfte jedoch erst eine geglückte Verbindung von Rahmenhandlung und Shooterelementen darüber entscheiden, ob *Undying* rundum geistreiche Action bieten kann. Bis zur spielbaren Version bleibt Ungewissheit – und die Möglichkeit, sich die Wartezeit stilvoll mit einem Barker-Buch zu verkürzen. (mz)

## Ein umtriebiger Teufel

**Clive Barker** wurde am 5. Oktober 1952 in Liverpool geboren und veröffentlichte bis heute acht Romane sowie neun Sammlungen von Kurzgeschichten, darunter *Cabal*, welches von Ocean auch unter dem Namen *Nightbreed* gleich zweimal für den Amiga umgesetzt wurde, und die gefeierten Bücher des Blutes. Cineasten dürfte der Brite mit Wohnsitz in Los Angeles auch als Drehbuchschreiber und Regisseur in guter Erinnerung sein. „Hellraiser" beispielsweise, der wohl beliebteste der 15 Filme aus seiner Feder, basierte auf Barkers Geschichte „The Hellbound Heart". Bei der Verfilmung seiner blutigen Shortstory „Rawhead Rex" führte er auch selbst Regie.

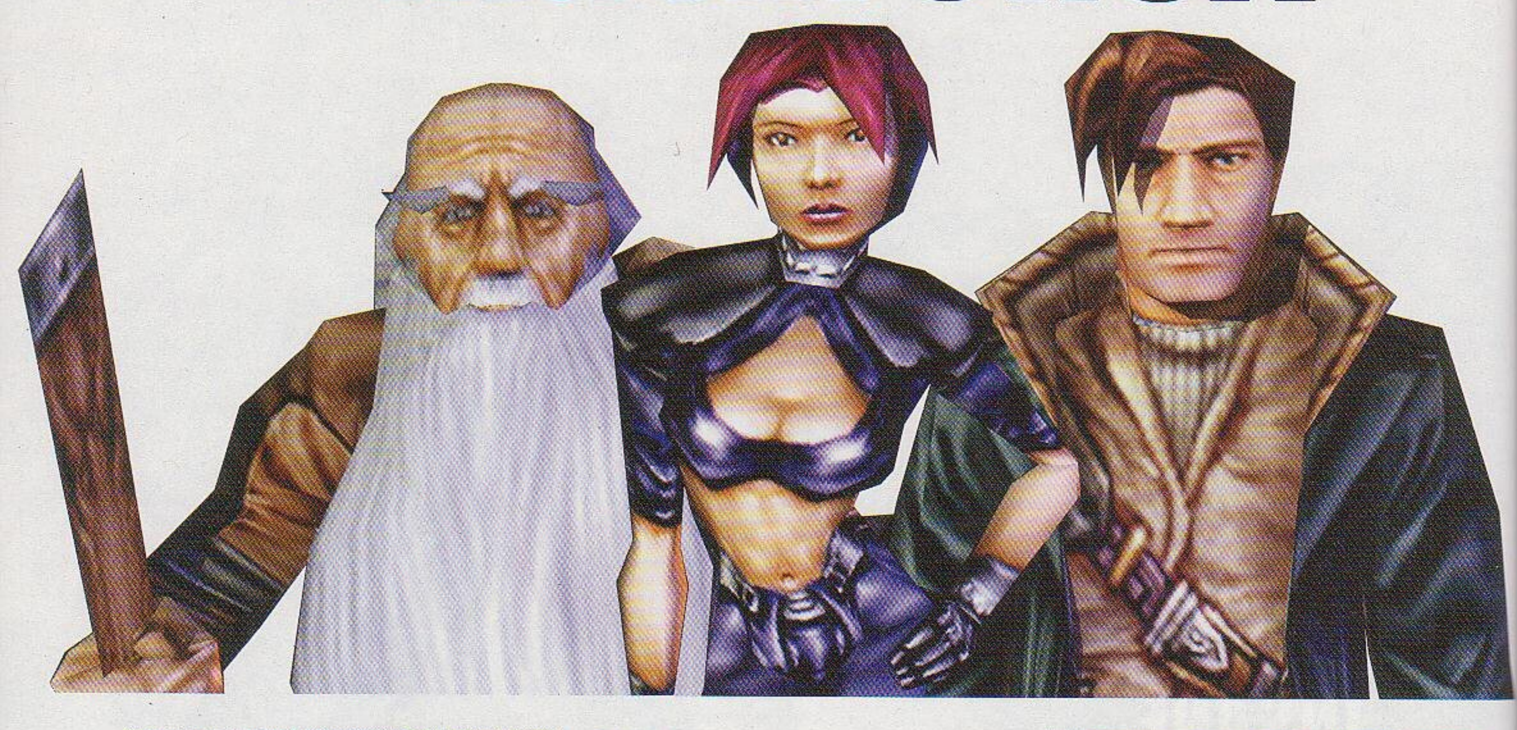
Nebenbei entwirft der umtriebige Künstler als Illustrator Covermotive für Bücher anderer Autoren, stellt seine eigenen Bilder aus, produziert zusammen mit Comicgröße Todd McFarlane („Spawn") eine Spielzeugreihe und liefert – man lese und staune – die Vorlage für den geplanten Disney-Film „Abarat"! *Undying* stellt das erste PC-Spielprojekt des 48-jährigen Tausendsassas dar. Ein Nachfolgetitel ist derzeit noch nicht im Gespräch, bei entsprechendem Erfolg aber sicherlich nicht ausgeschlossen.

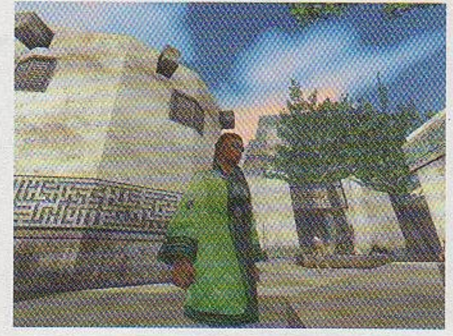


## Clive Barker's Undying

| | |
|---|---|
| Genre | Egoshooter |
| Hersteller | Dreamworks/Electronic Arts |
| Online-Info | undying.ea.com |
| erscheint | 14. Februar 2001 |

# Anachronox





**Das Spiel wird sich über sechs Planeten und rund hundert Levels erstrecken**

Für *Daikatana* hatte Ion Storm schon Jahre vor dem Release die Werbetrommel gerührt, am Ende war es eine Enttäuschung. Ob die Mannen um John Romero deshalb so still halten, was das kommende 3D-Abenteuer betrifft?



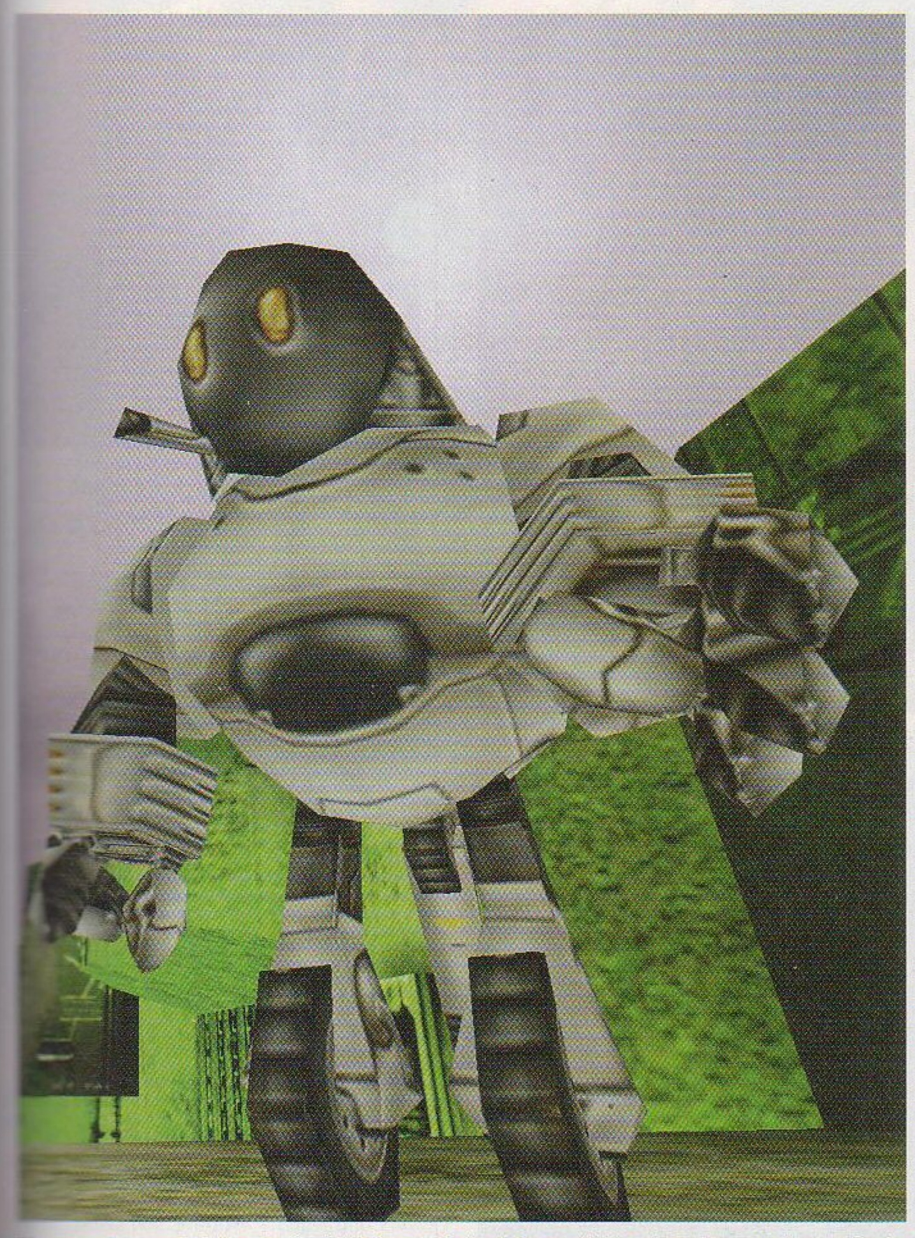
**Alle Charaktere verfügen über bewegte Mimik und sprechen lippensynchron**

Ein SF-Rolli mit starken Actionelementen, viel Interaktion mit der Umgebung und den NPCs sowie ausgeprägter Storyline soll es werden – klingt doch ganz viel versprechend. Auch bei der Grafikperspektive verabschiedet man sich von der Egotradition und setzt auf eine Heckansicht à la Lara. Lediglich in den häufigen Zwischensequenzen wird der Spieler seine Charaktere auch mal von vorn zu sehen bekommen. Charaktere? Jawoll, bis zu zwei Begleiter (aus sieben möglichen) wird der Hauptheld rekrutieren dürfen, um deren unterschiedliche Talente nutzen zu können. Während ein Mitstreiter beispielsweise mit Computern kommunizieren kann, entlockt ein anderer in Gesprächen jede gewünschte Info. Ein richtiges Rollenspiel also, natürlich mit anwachsender Erfahrung und neu erlernbaren Skills: insgesamt 45 Attribute sollen in *Anachronox* zu entdecken sein.

## Kranke Handlung

Die Eckdaten machen neugierig auf die Story, hier ein Abriss: In knapp dreihundert Jahren stößt die Menschheit auf seltsame Artefakte; das Vermächtnis längst ausgestorbener Aliens. Natürlich versteht kein Schwein diese Technologie so richtig, weshalb man sie sinnigerweise „MysTech" (Mysteriöse Technologie) tauft. Die Wirkung indessen ist klar, denn einige der Fundstücke können heilen, manche sind Waffen, wieder andere Raumfahrtequipment.

Learning by doing: Als eine gigantische, spitzenbewehrte Kugel im Weltall einen Piloten in einen fernen Teil der Galaxis schleudert, hat sich eine neue Art des Reisens etabliert. So wird auch die uralte Stadt Anachronox entdeckt, die vermutlich als riesiges Quarantänelager für Außerirdische diente. Heute ist Anachronox ein Sammelpunkt für den Abschaum des Universums und die alte Krankheit ist längst nicht ausgerottet. Was es mit der Seuche auf sich hat, will der betagte Magier Grumpos um jeden Preis wissen. Also macht er sich mit seinem Bodyguard Sylvester Boots auf Entdeckungsreise –



**Eines von sieben möglichen Partymitgliedern: Roboter Pal kann nicht nur kämpfen, sondern auch mit Computern kommunizieren**

und dieser leicht abgewrackte Schutzengel werden Sie sein.

## Macht und Magie

Das düstere Szenario soll sich über sechs Planeten und gut hundert Abschnitte erstrecken. Man wird in Raumhäfen und Bars gehen, im Shuttle durch gewaltige Höhlen fliegen und natürlich mit Kreaturen aus allen Ecken des Universums kämpfen. Zufallsbekanntschaften, die im Streit enden, führen zu rundenbasierten Gefechten: Jede Partei erhält eine gewisse Zeitspanne, um einen Schuss abzugeben, Magie zu benutzen oder zu fliehen – ganz ähnlich wie man das aus Japanorollis vom Schlage eines *Final Fantasy 7* kennt.

Jede Menge spektakulärer Kampfanimationen und beeindruckender Lichteffekte kitzelt Ion Storm da aus einer modifizierten Q2-Engine. Damit die Grafik auch ja nicht alt aussieht, kommen noch handgemachte Animationen aller Beteiligten, lippensynchrone Gespräche und bewegte Gesichter hinzu.

## Tänzer und Sekretärinnen

Beim Probespiel hat uns aber auch der Einfallsreichtum der Designer immer wieder erstaunt. So ist es doch wirklich originell, etwa in einer Spelunke tanzen zu müssen (Pfeiltasten im Rhythmus der Musik drücken), um an Geld zu gelangen – dass die Idee bereits aus dem Dreamcast-Game *Space Channel 5* bekannt ist,

## „Warum Anachronox? Der Name ist mir auf dem Klo eingefallen!"



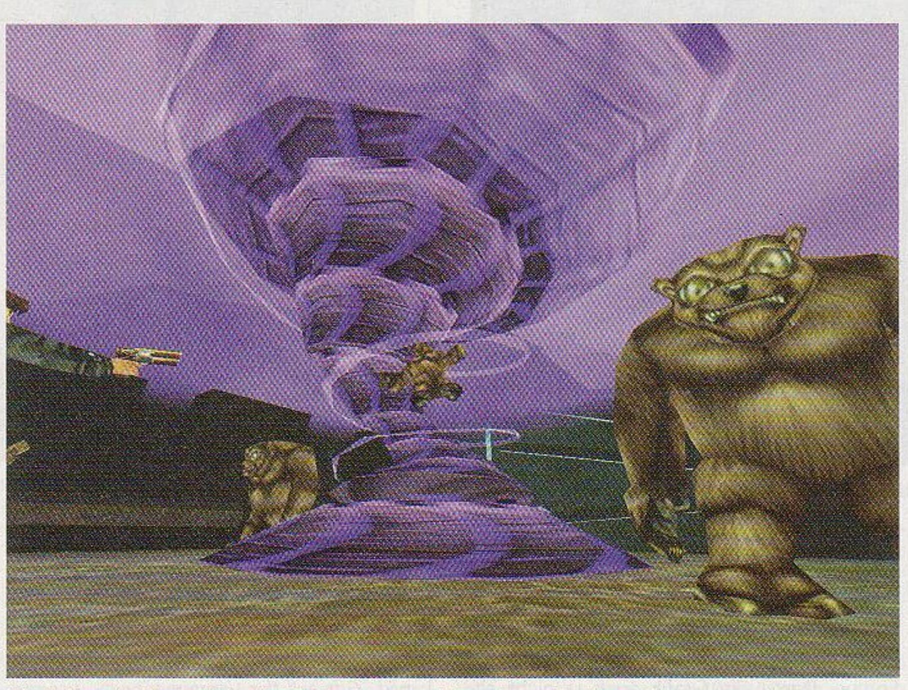
Wir sprachen mit Tom Hall, dem Chefdesigner von *Anachronox*. Der 36-Jährige ist einer der Geschäftsführer von Ion Storm und ein alter Hase im Business. Seine ersten Sporen verdiente sich Tom als Entwickler und Leveldesigner für Spiele wie *Commander Keen* oder die in Deutschland wegen Nazisymbolen verbotenen Wolfenstein-Shooter von id-Software.

**?:** ***Wie kommt man auf einen Zungenbrecher wie Anachronox?***
**TH:** *Der Name ist mir auf dem Klo eingefallen! Da ich so vergesslich bin, habe ich überall im Haus Schreibutensilien platziert, um nur ja keine Ideen zu verschlampen – natürlich auch auf dem stillen Örtchen. Hier ist mir diese Mischung aus den Wörtern Anachronismus und nocuous (englisch für giftig) quasi zugeflogen. Jetzt haben wir so was wie „Gift aus der Vergangenheit", was gut klingt und zum Szenario passt.*

**?:** ***Wie lange arbeitet Ion Storm jetzt schon an dem Game?***
**TH:** *Mehr als drei Jahre. Am längsten hat das Balancing gedauert, denn es soll schließlich viele Möglichkeiten geben, das Abenteuer durchzuspielen. Stolz bin ich, dass das Game unserer Idealvorstellung bereits heute ziemlich nahe kommt. Ein erstaunlich großer Teil der ursprünglichen Ideen konnte tatsächlich realisiert werden, nur der Look weicht vom ersten Konzept ab – zuerst dachten wir an eine Iso-Perspektive.*



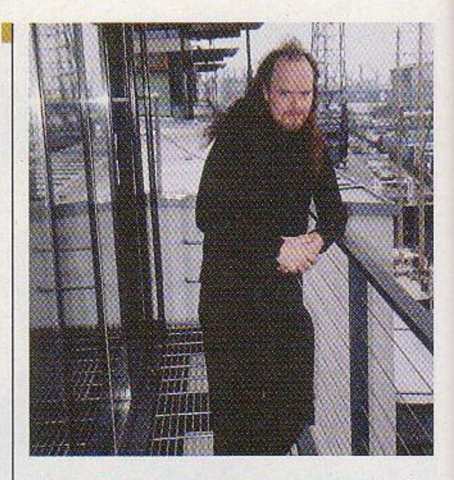
Spektakulär animierte Kämpfe im Stil von *Final Fantasy 7*



Magie in technisierter Zukunft: Ein beschworener Tornado macht diesen Biestern aus einer stark modifizierten Q2-Engine zu schaffen

mindert ihren Wert auf dem PC nicht. Auch die automatische Sekretärin Fatima dürfte vergesslichen Abenteurern willkommen sein, schreibt sie doch brav alles mit: Quests, wichtige Gespräche usw.

Noch spannender ist es natürlich, dass sich die in Echtzeitsequenzen erzählte Geschichte anhand der Aktionen des Spielers entspinnt. Selbst der Abspann wird in Details variieren, je nachdem, welche Endgegner wie bezwungen, mit wem Handel getrieben, gesprochen oder gekämpft wurde. Eine richtig lebendige Welt also, in der Magie neben Technik existiert und wo NPCs trotzdem glaubhaft ihrem Tagwerk nachgehen. Und ein Gameplay, das abhängig von der Party mehr in Richtung Action oder Taktik tendiert. Anders gesagt: Wie es aussieht, könnte Chefdesigner Tom Hall im Januar ein überzeugender Spagat zwischen Rollenspiel und Actiongame glücken. (pk)



**?: *Ein ungewöhnlicher Genremix für eingeschworene Aktionisten wie Ion Storm, oder?***
**TH:** *Schon richtig, wie alle hier liebe ich Actiongames über alles. Aber ich will auch, dass der Spieler etwas zu erforschen hat. Außerdem sollte es immer wieder Überraschungen geben, die Story muss fesseln und so weiter und so fort. Warum also nicht mal ein außergewöhnliches Rollenspiel machen?*

**?: *Anleihen bei anderen Spielen oder auch Filmen sind unübersehbar vorhanden – wo genau fand man Inspiration?***
**TH:** *Als Allererstes bei dem Rolli* Chronotrigger *vom* Super Nintendo. *Aber auch Ideen von* Final Fantasy, The Secret of Monkey Island *und* Day of the Tentacle *wurden aufgegriffen. Was Filme angeht, haben wir uns von* Blade Runner, Star Wars *und sämtlichen Hitchcock-Klassikern beeinflussen lassen.*

**?: *Haben Sie einen Lieblingscharakter im Spiel?***
**TH:** *Ja, das ist ganz klar dieser Roboter, der alles und jeden – inklusive sich selbst – für etwas Geld irgendwo runterstürzen würde. Der Typ ist einfach herrlich schräg! Früher habe ich mich ja gerne selbst inszeniert; beispielsweise war Commander Keen quasi mein Alter Ego zur Highschoolzeit. Aber man wird schließlich reifer…*



**Anachronox**

| | |
|---|---|
| Genre | 3D-Actionrollenspiel |
| Hersteller | Ion Storm/Eidos |
| Online-Info | www.eidos.de |
| erscheint | Januar 2001 |

# Gifty

Ein Geschenk des Himmels

Tolpatschig, unförmig und absolut grossartig!

cryo
PC CD
Game Boy Color
PS2 PlayStation.2

Features:

- Ein Videospiel über Videospiele ...das absolute Lachprogramm
- Begeisterndes Gameplay, mit Plattform-Action und abgefahrenen Rätseln
- Echtzeit-3D vom Allerfeinsten

Indiana Jones' Peitsche, Laras' Shorts und Raymans' Handschuhe spielen in Giftys Welt eine ebenso wichtige Rolle, wie die sieben Gartenzwerge. Die reizende Prinzessin Lolita Globo muss befreit werden!

Begleite Gifty auf das tolle Abenteuer!

© Cryo / Wanadoo Edition. Developed by Cryo and Eko. All rights reserved. / PS2 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. / NINTENDO ®, GAME BOY™ and ® are trademarks of NINTENDO CO.,LTD.




Laras Väter auf Abwegen: Statt auf weibliche Reize setzt Core im nächsten Actionabenteuer auf das taktische Zusammenspiel einer futuristischen Spezialeinheit.

# Project Eden

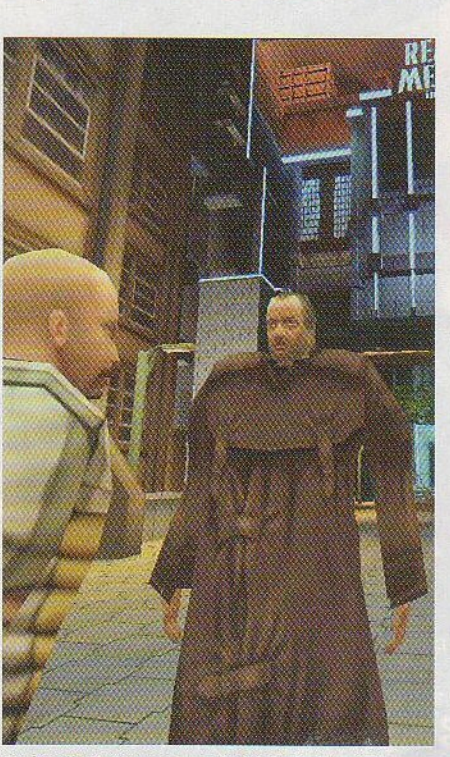
Es sieht nicht gut aus für die Städte der Zukunft. Wer es sich leisten kann, zieht in den tausend Stockwerke hohen Wolkenkratzern immer weiter nach oben, der Untergrund versinkt im Sumpf des Verbrechens. Für Reste an Recht und Ordnung sorgt die Urban Protection Agency, bald bekommt sie es mit ihrem schwersten Fall zu tun: Aus der Oberstadt verschwinden immer wieder spurlos Menschen, eine vierköpfige Spezialeinheit unter dem Kommando des Spielers wird eingesetzt. Jedem Mitglied fallen eigene Aufgabenbereiche zu. So sorgt Anführer Carter für die Verbindung zum Hauptquartier und knackt Sicherheitssysteme, während sich Minoko als Hacker betätigt und etwa Überwachungskameras oder Selbstschussanlagen steuert. Sollte eines dieser Geräte defekt sein, kommt Techniker Andre ins Spiel, außerdem kümmert er sich um Gebäudescans. Abgerundet wird das Team durch den Roboter Amber, seine Feuerkraft und Unempfindlichkeit gegenüber Hitze oder Gasen prädestinieren ihn fürs Grobe. Alle Fähigkeiten stehen von Anfang an zur Verfügung, eine rollenspieltypische Weiterentwicklung der Charaktere ist nicht vorgesehen. Ein Beispiel: Um ein elektronisches Schloss zu knacken, muss Minoko ein Minigame absolvieren. Mit fortlaufender Spieldauer werden die hierbei gestellten Anforderungen kontinuierlich schwieriger und die verfügbare Zeit knapper. Es entwickelt sich also nicht der Charakter, sondern der Spieler, indem er immer besser mit den Skills seiner Helden umzugehen weiß.

## Core zeigt Teamgeist

Natürlich wird man stets zwischen seinen Spielfiguren wechseln dürfen, wobei inaktive Mitstreiter wahlweise ihre Position verteidigen oder dem Anführer folgen. Auf diese Weise kann Minoko in Computersystemen herumstöbern, während Carter eine Tür offen hält und Amber in den

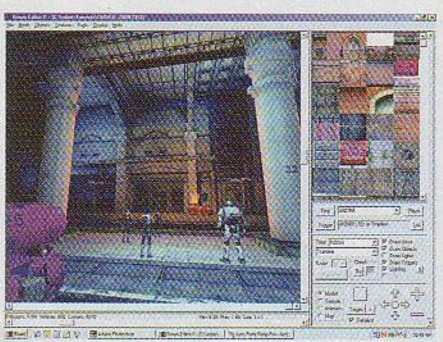


Die Truppe auf dem taktischen Rückzug, beobachtet von Minenräumsonde Rover


Nicht alle Zeitgenossen sind feindselig, einige versorgen das Team auch mit nützlichen Infos



Die optionale Egoperspektive eignet sich speziell für präzise Einzelschüsse

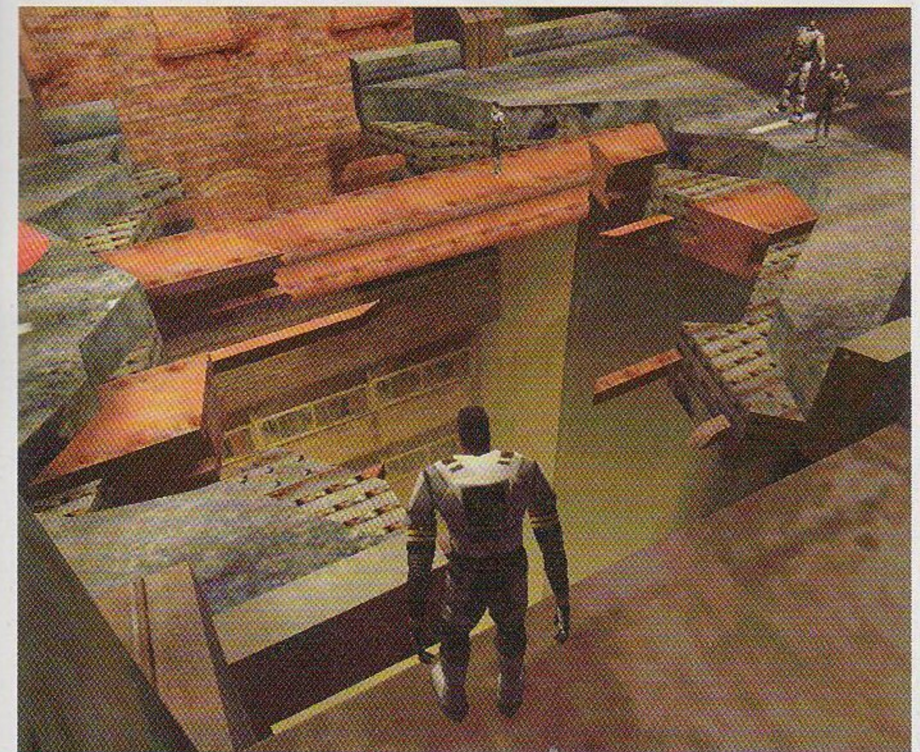

Ob auch der Editor in der Verkaufsversion integriert sein wird, steht noch nicht fest

Auf Tastendruck wird zwischen den Partymitgliedern umgeschaltet

Nur Computer-expertin Mino-ko hat Zugriff auf Überwa-chungskame-ras

Das Inventar enthält vor-nehmlich Waffen und Sprengsätze

Wegpunkte sind nicht vorgesehen, eine indirekte Steuerung der Komparsen ist nur per „Folge"-Befehl möglich



Die simple Maussteuerung erleichtert die Orientierung in den weitläufigen Arealen

nächsten Raum vorrückt. Im Idealfall geben sich jedoch vier Spieler im Netzwerk Rückendeckung, was das Überleben in den elf mehrfach unterteilten Missionen spürbar erleichtern dürfte. Und keine Panik, wenn ein Teammitglied das Zeitliche segnet: An speziellen Punkten lassen sich die Protagonisten wieder beleben.
Die ersten Spielszenarien verbreiten schon jetzt die passende Endzeitstimmung und selbst die Mimik der Charaktere ist bis ins kleinste Augenzwinkern durchgestylt. In der finalen Version sollen wabernde Nebelschwaden und in Echtzeit morphende Bestien die unteren Stadtviertel noch unheimlicher gestalten, allerdings ist damit nicht vor dem Sommer zu rechnen – bis vor kurzem stand schließlich noch Lara im Mittelpunkt des Programmierinteresses. (Derek dela Fuente/mz)

**Project Eden**

| | |
|---|---|
| Genre | Actionabenteuer |
| Hersteller | Core Design/Eidos |
| Online-Info | nein |
| erscheint | 2. Quartal 2001 |

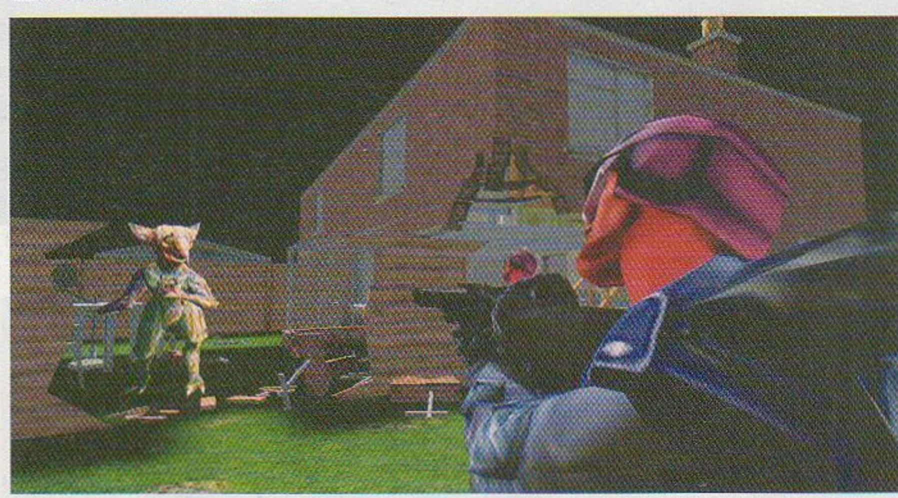
# The Dreamland Chronicles

## Freedom Ridge

Dreamland, so nennen Insider die legendäre Area 51. Nach *X-Com* nun also ein weiteres Mythos-Game um außerirdische Invasoren.



Ein feindlicher Sauran im Visier


Allzu stark sollte man Gebäude nicht beschädigen, da sie sonst einstürzen

Zwar beharrt Firmenchef Julian Gollop darauf, dass es sich hier nicht um eine Fortsetzung der Serie handelt, doch finden sich auch in der neuen Rundenstrategie viele Elemente von *X-Com* wieder. Da hätten wir zunächst die Story: In einem blutigen Handstreich haben Aliens nahezu die gesamte Weltbevölkerung ausradiert, anno 2003 liegt es nun an der „Terran Liberation Army", die Erde von den Eindringlingen zu befreien. Dazu errichtet man rund um den Globus Basen, erforscht neue Technologien und verbessert die Fähigkeiten seiner Soldaten durch Einsatzerfahrung. Kommt Ihnen das nicht auch vertraut vor?

**Wie X-Com, nur besser**

Aber natürlich ist auch viel Innovatives zu berichten. So werden die Kampfgebiete komplett in 3D dargestellt, was völlig neue Möglichkeiten eröffnet. Dazu zählt etwa die optionale Egoperspektive: Während der Umgang mit Sichtlinien im alten Iso-Look eher einem Ratespiel ähnelte, lässt sich nun genau erkennen, welchen Gegner man treffsicher aufs Korn nehmen kann. Geplant sind darüber hinaus spektakuläre Kameraeinstellungen. Wer mag, darf etwa eine Rakete nach dem Abschuss auf ihrem Flug bis ins Ziel begleiten oder die Attacke aus der Sicht des anvisierten Aliens verfolgen.

Ein weiteres Novum ist der Verzicht auf Zahlungsmittel im Spiel. Neue Truppen werden vielmehr verfügbar, sobald man entsprechende Erfolge vorweisen kann, während übermäßige Verluste die Zahl an Freiwilligen gen Null sinken lassen. Ähnliches gilt für Forschung und Ressourcenmanagement. Es soll Missionen geben, die ausschließlich dazu dienen, benötigte Materialien aufzutreiben, damit Techniker die von den Wissenschaftlern erforschte Alientechnologie in die Praxis umsetzen können. Sind die Arbeitsbedingungen also gut, dürfte kein Mangel an willigen Fachkräften herrschen.

Als besonderes Highlight kündigt Julian Gollop die Umgebungsphysik an: „Natürlich kann man sich Zutritt zu einem Gebäude verschaffen, indem man ein Loch in die Mauer bläst. Sind die Beschädigungen jedoch zu stark, stürzt die ganze Konstruktion irgendwann ein." Als willkommenen Nebeneffekt lassen sich mit gezielt angebrachten Sprengladungen auch gleich mehrere verschanzte Feinde auf einen Streich erledigen. Allerdings besteht die Gefahr, dass man dabei selbst verletzt wird, weil die Engine quasi jeden herumfliegenden Ziegelstein berechnen soll.

So ganz konnten wir das alles bislang nicht überprüfen, doch machen die angekündigten Features Appetit auf mehr. Wir sind schon gespannt, ob sich das fertige Produkt im Frühjahr außerirdisch gut spielt! (Derek dela Fuente/st)

**The Dreamland Chronicles**

| | |
|---|---|
| Genre | 3D-Rundenstrategie |
| Hersteller | Mythos/Virgin Interactive |
| Online-Info | www.mythosgames.com |
| erscheint | 1. Quartal 2001 |

# MORE SPORTS – MORE FUN

**Ob Speed oder harter Wettkampf, hier bekommst Du alles! Erlebe die spannende Welt des Sports direkt auf Deinem PC! Dreifacher Spielspaß in jeder Packung garantiert!**

PC CD-ROM
EUROSPORT COLLECTION N°2

PC CD-ROM
EUROSPORT COLLECTION N°1

DM 49,95* je Titel

*empf. Verkaufspreis

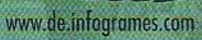
## EUROSPORT COLLECTIONS – 100% COMPETITION






EUROSPORT



www.de.infogrames.com







EUROSPORT® und EUROSPORT logo are protected trademarks of Société Européenne de Télétransmissions Sportives · **Die 24 Stunden von Le Mans**© 2000 Infogrames – Die 24 Stunden von Le Mans ist ein eingetragene Marke des A.C.O. (Automobile Club de l'Ouest) · **Rally Masters Race of Champions** Infogrames Copyright: ©Infogrames Multimedia 2000. Alle Rechte vorbehalten · Lizenzinhaber Copyright: ©&™ 2000 Race of Champions Rally Masters. Alle Rechte vorbehalten. Lizenzerteilung: International Media Productions und Licensing Management International Limited · **UEFA Manager 2000** Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owner(s). UEFA shall bear no responsibility for any unauthorised copying and/or usage of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. These trademarks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. ©Infogrames United Kingdom Limited 2000 – Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Bubball Systems Limited · **Supreme Snowboarding**© 1999 Infogrames. Alle Rechte vorbehalten. Supreme Snowboarding®, ©1996-1999 Housemarque, Inc · **Roland Garros**© Carapace 1999 · **Käfer Total**© Handelsmarke, Design-Patente und Copyrights werden mit vorhergehendem Einverständnis des Eigentümers VOLKSWAGEN AG benutzt. ©Infogrames Multimedia 2000

Der deutsche Rivale für *Commandos 2* ist ein Western: Wir besuchten Spellbound in Kehl für ein Probespiel zwischen taktischer Knobelei und Adrenalinschüben in Echtzeit.

# Desperados
## Wanted Dead or Alive



Das Interface und die einblendbaren Sichtlinien erinnern an *Commandos*, der grüne Kegel markiert den Bereich, den der Feind einsehen kann



Alle Gebäude taugen als Versteck, bei wichtigen Bauwerken klappt das Dach weg und gibt den Blick ins Hausinnere frei

Ein Westernkaff stellt man sich anders vor: Kehl ist ein typisches Rheinstädtchen direkt an der deutsch-französischen Grenze – westlich mag der verschlafene Ort ja liegen, aber von wild kann keine Rede sein. Hier soll also ein Spiel entstehen, für das sich die *Airline Tycoons* von Spellbound im direkten Duell mit *Commandos 2* aus den Pyro Studios mehr als nur Überlebenschancen ausrechnen. Just wenn im März Eidos die neuen WW2-Gefechte aus Spanien in die Läden bringt, will Infogrames mit einem Western aus der deutschen Provinz dagegenhalten…

### Stetson statt Stahlhelm

Alles ist irgendwie vertraut: das gezeichnete Interface mit der Porträtleiste der bis zu sechs Mitkämpfer, der Zugriff auf das Inventar, die einblendbare Minimap. Auch die grünen Sichtkegel, welche über detaillierte 2D-Isografik gleiten, um den Spieler über den Blickwinkel seines Gegners zu informieren, kennt man aus dem Klassiker *Commandos*. Wenn die Mannen per Maus durch 25 Levels voller Befreiungs- oder Sprengaktionen, Banditenhatz und Gefängnisausbrüche gelenkt werden, ist also vorwiegend das Szenario neu – Stetson statt Stahlhelm eben.

Grafisch machen sich die Unterschiede vor allem durch satte Gelbtöne bemerkbar, wo bei der Konkurrenz militärisches Olivgrün dominiert. In New Mexico scheint die Sonne und weht der Digistaub über den Monitor; Westernklischees werden restlos erfüllt. Männer wollen Frauen, Schnaps, Geld und einen guten Kampf – in welcher Reihenfolge, das hängt von ihrer Intelligenz ab. Diesbezüglich versprechen die Entwickler eine hoch gezüchtete KI und 25 Gegnertypen, die auf ähnliche Situationen unterschiedlich reagieren.

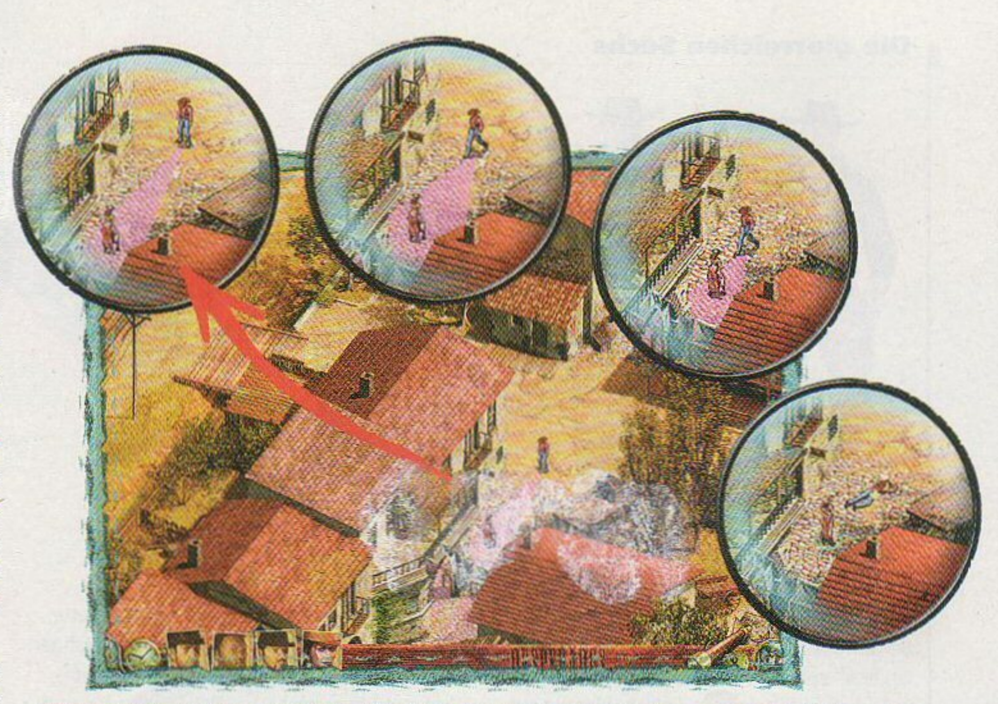
## Wild Wild West

Wie sieht das alles in der Praxis aus? Ein Typ lungert auf einer Bank herum, wir schalten die Blickwinkelanzeige ein und beobachten, wie er auf eine Frau reagiert: Magnetisch angezogen folgen seine Augen ihrem Gang. Kate dürfte also mit ihrer Verführungsmasche leichtes Spiel haben. Kaum haben wir unsere Revolverlady aufreizend postiert, färbt sich der ursprünglich grüne Sichtkegel violett – das Signal für Balzverhalten bei abgeschaltetem Hirn! Kate schlendert langsam auf den förmlich hypnotisierten Trottel zu, aus den Buttons für Spezialfähigkeiten wählt der Mauszeiger den Stiefel und schon wirft ein Tritt den verhinderten Don Juan auf die Bretter.

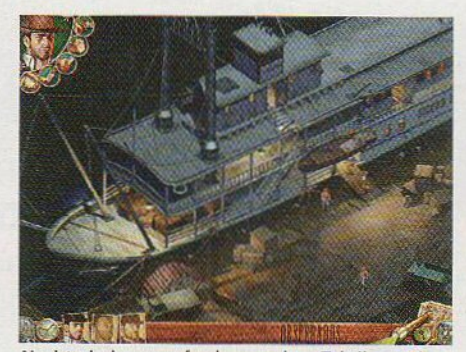
Bei jedem Wachposten wird der originelle Trick natürlich nicht funktionieren; wie im richtigen Leben sind auch hier manche Männer gegen weibliche Erotik immun. Dann greift man vielleicht zur Tequilaflasche – schluckt der Specht den Köder, säuft er sich in den Schlaf. Als Symbol für den Knock-out kreisen dann fünf Sterne über der Figur. Doch bald sind es nur noch vier, drei, zwei... der Kerl wird munter! Um ihn zu fesseln oder langfristig mit dem Messer aus dem Verkehr zu ziehen, reicht die Ohnmacht aber allemal. Man kann auch „nachschenken", bloß nicht zu oft: Etwa nach dem zehnten Niederschlag stirbt auch der robusteste Schurke, was fatal sein mag. In manchen Einsätzen darf nämlich niemand sterben, selbst wenn der Feind aus allen Rohren ballert.

## Dorftrottel und smarte Jungs

Es gibt also durchaus einiges, was *Desperados* trotz aller Ähnlichkeiten deutlich vom Konkurrenten unterscheidet. So schießt hier der Gegner auch nicht sofort automatisch, sobald er einen unserer Helden entdeckt hat. Der Ertappte darf zunächst die Arme heben, was dem Spieler Zeit zum Pausieren und Einschätzen der Situation gibt. Ob und wie schnell das Gegenüber dann doch den Colt bzw. die Winchester sprechen lässt, darüber entscheidet ein System aus zehn Charakterparametern wie Intelligenz, Mut, Pflichtgefühl, Treffsicherheit und Adrenalinpegel. Entsprechend hat man in der Pause hoffentlich den richtigen Befehl (Fliehen, Flirten, Angreifen etc.) erteilt.



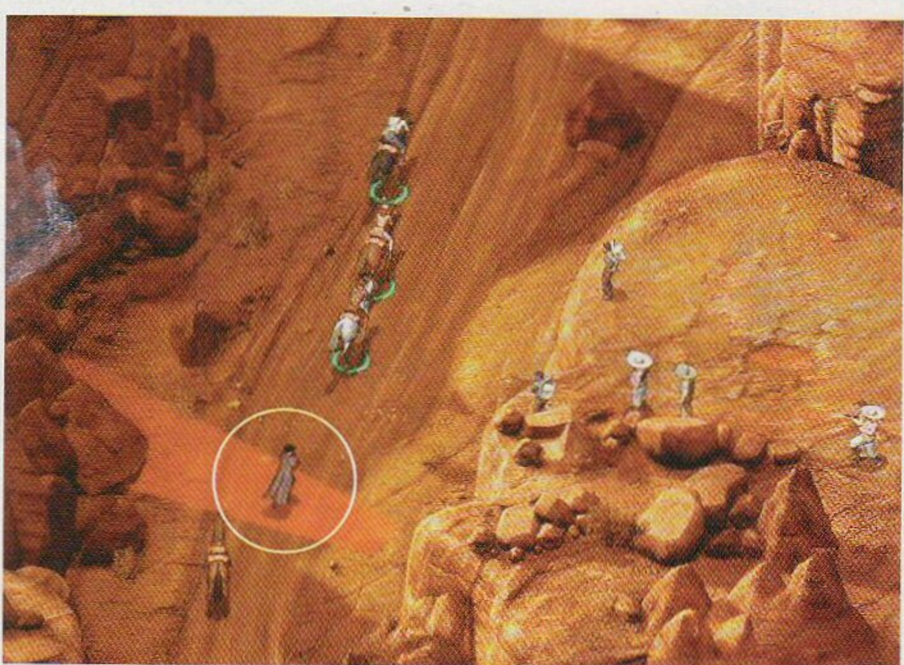
**Erotik als taktisches Element: Kate bezirzt den Feind, lockt ihn in eine Gasse und „stiefelt" ihn außer Gefecht**



**Nachtmissionen erfordern andere Taktiken: Die Sicht ist eingeschränkt, der Hörradius dafür erweitert**



**Schauplatz der Handlung ist New Mexico, diese Mission spielt in einem verwinkelten Pueblodorf**



**Taktiktricks: Der Doc hat seinen Dummy aufgebaut, wir entkommen den mexikanischen Banditen, die auf den Pappkameraden feuern**

## Die glorreichen Sechs



**John Cooper:**
Der Chef ist von Beruf Kopfgeldjäger, ein exzellenter Schütze, virtuos mit Bowie- und Wurfmesser



**Kate O'Hara:**
geschickt mit Pokerkarten, lockt und paralysiert mit ihren Reizen, blendet mit dem Schminkspiegel



**Doc McCoy:**
knackt Schlösser, betäubt mit Tränken (die per Ballon auch Mauern überwinden), heilt Wunden



**Sam:**
Sprengstoffexperte, wirft Dynamitstangen oder sprengt mit TNT-Fässern Tür und Tor



**Indigo Sanchez:**
liebt es, die Wirkung schwerer Waffen direkt am Gegner zu erproben – ein Raubein!



**Mia Yung:**
schickt ihren Affen zur Ablenkung los, pustet per Blasrohr lautlos den Gegner aus

## Wild Wild Facts

- 6 Helden mit originellen Fähigkeiten und Ausrüstungen
- eigener Lernabschnitt für jeden Charakter
- 10 Charaktereigenschaften
- 25 Gegnertypen mit eigenen Persönlichkeitsprofilen
- 2D-Isografik von 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixeln, 3 Zoomstufen
- 3D-Sound, entfernungsabhängige Geräusche
- 25 Einsätze, darunter Nachtmissionen
- 22 Rendersequenzen

Von der Intelligenz der Widersacher hängt auch ab, wie schnell etwa Docs „Dummymanöver" durchschaut wird. Smarte Jungs merken bald, dass sie lediglich auf einen Stock mit Hut und Mantel ballern – die Dorftrottel verfeuern ihr ganzes Magazin...



**„Wir hatten die Idee schon vor Commandos, jetzt machen wir es besser!"**
Armin Gessert, Geschäftsführer und Chefprogrammierer von Spellbound

## Drama in Widescreen

„Auf die Story legen wir besonders großen Wert. Allein drei Monate haben wir die Geschichte immer weiter gesponnen und überraschende Wendungen wie bei einem guten Drehbuch eingeführt", erklärt Chefprogrammierer Armin Gessert. Es sollte eine durchgehende Story um Verrat, Liebe und Gerechtigkeit werden. Also Themen, die den Menschen schon immer fasziniert haben, als Gegenentwurf zu mehr oder minder anonymen Kämpfern in austauschbaren Search-and-Destroy-Missionen.

Zu Beginn des Spiels wird Kopfgeldjäger John Cooper, der Anführer der Truppe, von einer Eisenbahngesellschaft angeheuert, um einer Bande von Zugräubern das Handwerk zu legen. Dieses und alle weiteren Ereignisse bekommt man in einem beeindruckenden Renderintro sowie in 21 Zwischensequenzen zu sehen. Gary, pardon, John Cooper schart nach und nach kauzige Typen mit nützlichen Eigenschaften um sich: Sprengstoffexperte, Arzt und sexy Ladys mit eigenem Repertoire an Tricks im Täschchen. Am Ende ist es natürlich auch hier wieder die Kombination aller Möglichkeiten, welche zum Erfolg führt. Wann setze ich welche Waffe oder Spezialfähigkeit wo ein, wie kombiniere ich sie? Fragen, die sich Actiontaktiker bereits im ersten *Commandos* begeistert beantwortet haben.

## Showdown im März

Wie es scheint, könnte *Desperados* durchaus die eine oder andere Überraschung für die erfolgverwöhnten Pyro Studios aus dem Holster schütteln. Originelle Ideen, eine frische Westernatmosphäre und die hübsche Grafik lassen im März auf ein spannendes Duell mit *Commandos 2* hoffen – das wohl gewinnt, wer das ausgewogenere Charakterbalancing und gelungenere Missionsdesign auf den Spieler abfeuern kann. (mt)

**Desperados**

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeittaktik |
| Hersteller | Spellbound/Infogrames |
| Online-Info | www.desperados-game.com |
| erscheint | März 2001 |

## ELSA ISDN – Alles, was du willst!










**MicroLink™ ISDN 4U**
**Für nur 499,– DM***

Plug & Play & Fun




*ELSA MicroLink ISDN 4U*
**Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.**
Mit dem ISDN-Adapter *MicroLink ISDN 4U* können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können die 4U-Nutzer gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.
***ELSA MicroLink ISDN 4U*. Einfach Plug & Play & Fun.**




**ELSA-ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!**
Das *ELSA MicroLink ISDN USB* wurde Produkt des Jahres bei der Leserwahl der Zeitschrift connect.

Produktinfo 015

**www.elsa.de**



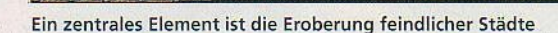

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

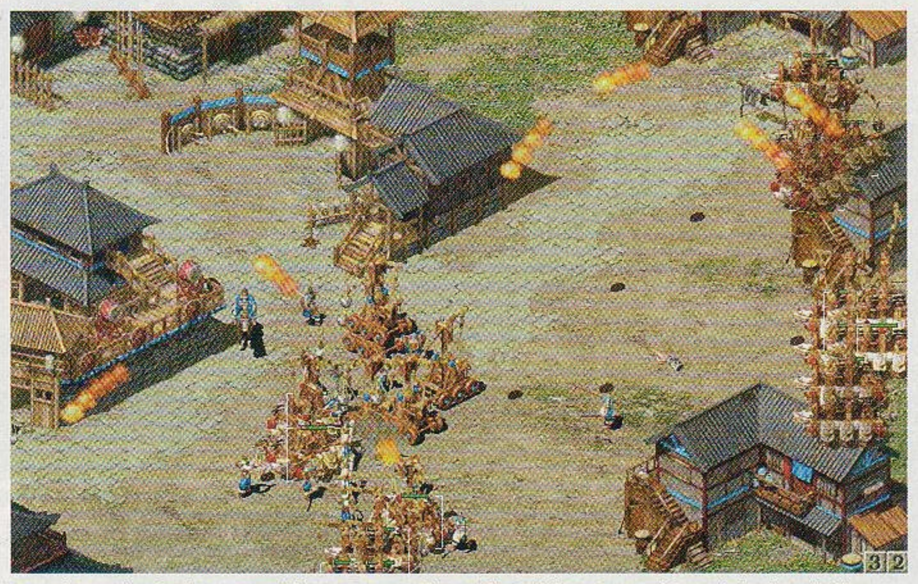
**ELSA AG** · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · **Infoline** +49-(0)241-606-5112 · **Faxline** +49-(0)241-606-5199

# Three Kingdoms
## Fate of the Dragon

Aus China kommt nur Reis und... noch mehr Reis? Von wegen: Overmax präsentiert fernöstliche Konkurrenz für *Age of Empires 2*!



Ein zentrales Element ist die Eroberung feindlicher Städte



Feuerkatapulte sind naturgemäß gute Fernwaffen, aufgrund ihrer Streuwirkung jedoch auch für befreundete Einheiten gefährlich

Mit dem chinesischen Neujahrstag startet Anfang Februar das „Jahr des Drachen", der Veröffentlichungstermin dieser Versoftung der historischen Novelle „Romance of the Three Kingdoms" ist im Hinblick auf den Untertitel also schon mal weise gewählt. Und auch die Croft'schen Erfolgsmenschen von Eidos dürften als europäische Vertriebspartner keine schlechte Wahl sein.

Die bereits in etlichen Konsolenspielen vermarktete Geschichte beginnt im China *des zweiten Jahrhunderts nach Christus*: Der tyrannische Kaiser wird von Rebellen gestürzt, drei Heerführer teilen das Reich unter sich auf und gründen jeweils eigene Königshäuser – der Stoff, aus dem ebenso Intrigen wie epochale Schlachten gemacht werden, somit ein idealer Rahmen für Aufbaustrategie vom Schlage eines *Age of Empires 2*. Bereits ein erster Blick auf das Game untermauert den Vergleich, denn Spielprinzip, Handling und Optik wurden eng an den Verkaufsschlager aus den Ensemble Studios angelehnt. „Unser Interface ist dem von AoE sehr ähnlich", bestätigt denn auch Projektleiter Persy Zhang. „Allerdings gibt es bei uns zwei Übersichtskarten anstelle von einer, da *Three Kingdoms* auf mehreren Ebenen gespielt wird. Mit Hilfe der Fenster wechselt man zwischen den verstreuten Ortschaften und einer überregionalen Gesamtansicht."

Während Letztere hauptsächlich zur Sicherung der Nachschubwege und für Truppenbewegungen benötigt wird, bieten die weitläufigen Städte ein reichhaltiges Betätigungsfeld. Hier werden Bürger angeworben und entweder als Farmer, Minenarbeiter, Träger oder Handwerker eingesetzt. In diesen Berufen sammeln sie Erfahrungen, was ihre Effizienz steigert – man sollte es sich daher zweimal überlegen, ob für das Bruttosozialprodukt wertvolle Zivilisten wirklich im Zuge der allgemeinen Mobilmachung zum Militär eingezogen werden. Andererseits dürfen sich kriegserfahrene Veteranen natürlich auch zu Generälen emporarbeiten, was sie mit einer Reihe elitärer Skills ausstattet. Zu diesen zählen neben erhöhten Eigenschaftswerten und der Fähigkeit, ihre Untergebenen mit flammenden Reden anzuspornen, auch insgesamt dreißig Zaubersprüche.

### Im Jahr des Drachen

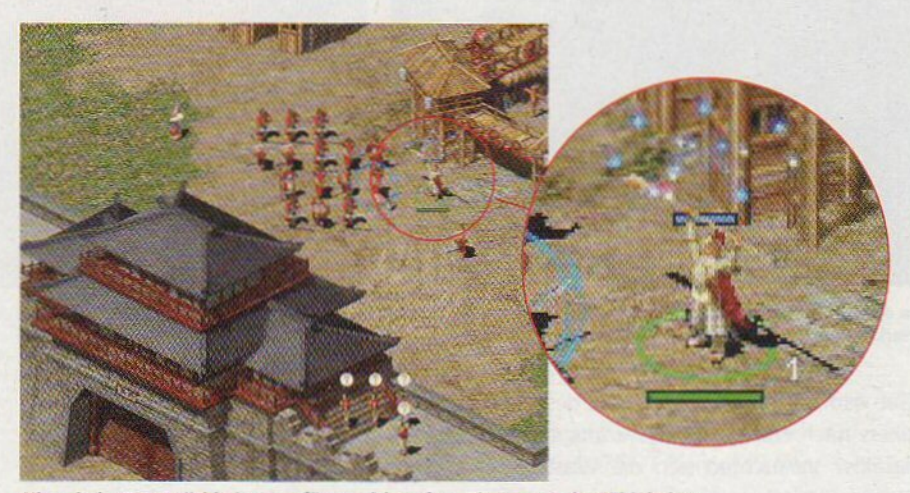
Dieser historische Bruch ist allerdings angesichts der Masse an authentischen Details, mit welchen die jeweils 15 Missionen umfassenden Solokampagnen aufwarten können, vernachlässigbar. So achtet ein erfolgreicher Feldherr nicht nur auf eine gut trainierte Truppe, sondern sorgt auch dafür, dass die Bevölkerung im Laufe der Jahre nicht unzufrieden wird. Andernfalls sinkt die Arbeitsmoral, Nahrungsmittel werden knapp, zuletzt meutert womöglich gar das Heer. Um sich mit den altchinesischen Gepflogenheiten vertraut zu machen, wird in der Endversion selbstredend ein Tutorial die einzelnen Aufträge (bis zu sechs pro Mission!) erklären. Egal, ob man nun eine bestimmte Menge an Erz fördern, Alkohol produzieren, Gebäude errichten oder Wohnsiedlungen abreißen muss – dank verständlicher Icons sollen alle Aktionen leicht von der Hand gehen.

Die internen Probleme sind übrigens in allen drei Herrscherhäusern dieselben, erst auf dem Schlachtfeld offenbaren sich die Unterschiede. Jede Partei verfügt über eigene (Spezial-)Einheiten und geht folglich im Kampf auch anders vor. Eine der originellsten Taktiken beinhaltet gar den Einsatz eines Drachenfliegers: Von einem Katapult abgeschossen vermag man so etwa einige Bogenschützen samt General an einen vorgegebenen Zielort zu transportieren, um beispielsweise den Feind im Rücken zu attackieren oder das gegnerische Hinterland auszukundschaften.

Alles in allem ein viel versprechendes Konzept, das den AoE-Fans im Reich der untergehenden Sonne wohl gefallen könnte. Ob die eigenständigen Ideen und die starke, hierzulande aber kaum bekannte Romanvorlage ausreichen, um tatsächlich aus dem Schatten des großen Vorbilds treten zu können, wird sich zeigen – spätestens im Jahr des Drachen… (Derek dela Fuente/mz)



Unübersehbar: Screenaufbau und Interface erinnern stark an *Age of Empires 2*



Historische Persönlichkeiten verfügen nicht selten über magische Fähigkeiten



Eine der ungewöhnlichsten Einheiten als Rendermodell: der Drachenflieger

## Three Kingdoms

| | |
|---|---|
| Genre | Aufbaustrategie |
| Hersteller | Overmax/Eidos |
| Online-Info | www.overmax.com (chinesisch!) |
| erscheint | 1. Quartal 2001 |

## „Spiele sprechen eine globale Sprache"

**?: *Der PC-Spielemarkt in China ist bekanntlich noch recht neu – worin unterscheidet sich Ihr Programm von westlichen Titeln?***

**PZ:** *Die Rahmenhandlung, die Figuren, ihre Philosophie, aber auch ihre Fähigkeiten basieren auf unseren Legenden. Daher denke ich, dass wir den westlichen Spielern viel Neues zu bieten haben. Zumal das Gameplay leicht verständlich ist, schließlich ist PC-Entertainment ein globales Phänomen und spricht sozusagen weltweit die gleiche Sprache.*



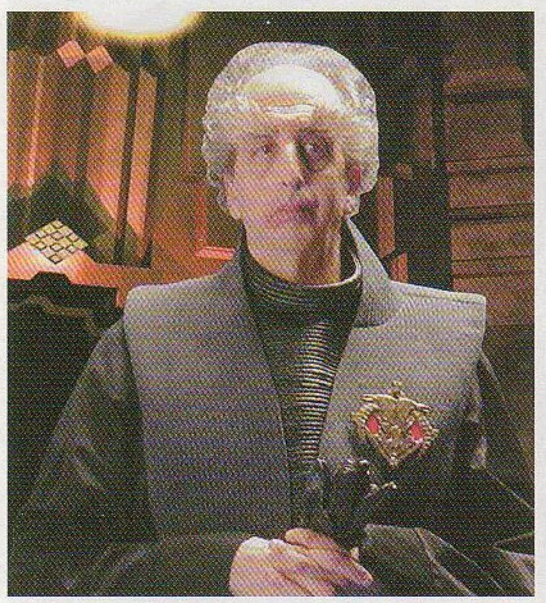
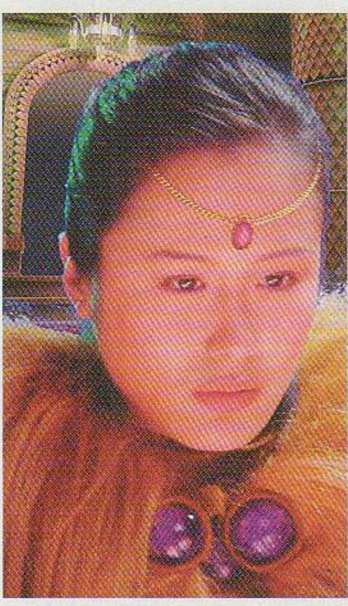
Persy Zhang, Projektleiter von *Three Kingdoms*

**?: *Mutet man Europäern mit der ungewohnten chinesischen Mythologie nicht vielleicht etwas zu viel zu?***

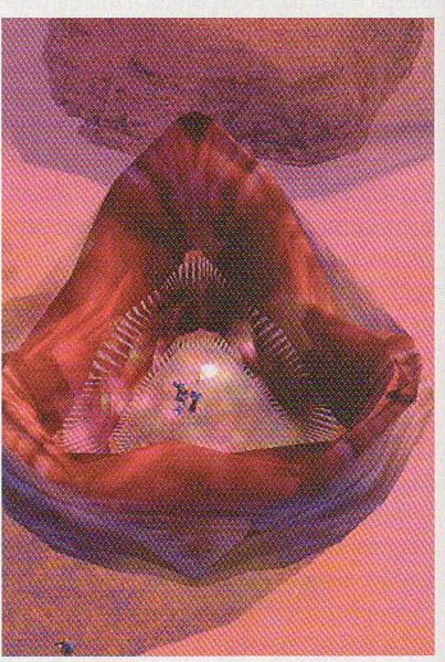
**PZ:** *Eigentlich nicht. Wir haben uns auch einige künstlerische Freiheiten herausgenommen, um das Spiel zu verbessern. So wird Zhao Yun nachgesagt, unter Millionen von Feinden einen General erspähen zu können – Feuerbälle vermochte er aber sicher nicht zu schleudern. Egal, schließlich sind wir Spielentwickler, keine Historiker.*

# Emperor Die Schlacht um Dune

1993 ersann Westwood für *Dune 2* die Echtzeitstrategie in ihrer heutigen Form, nächstes Jahr steht die Rückkehr zum Wüstenplaneten an.


**In den Zwischensequenzen agieren wie gehabt menschliche Schauspieler (links Vincent Schiavelli als Harkonnen-Mentat) vor gerenderten Kulissen**



**So kennt man den Wüstenplaneten: Ein Sandwurm verschluckt einen Infanteristen**

Gab es nicht schon ein Remake des Klassikers nach Frank Herberts Romanen um Arrakis? Versuchten sich die Westwood Studios nicht bereits vor gut zwei Jahren an einer zeitgemäßen Neuauflage unter dem sinnigen Titel *Dune 2000*? Alles wahr, doch sollen diesmal nicht nur Optik und Name an das neue Millennium angepasst werden.

## Westwood auf dem Weg in die dritte Dimension

Die Story indessen ist so alt wie die Vorlage aus dem Jahr 1965: Anno 10190 bestimmen Herrscherhäuser das politische Bild im Universum; besonders drei Völker tun sich durch ihre militärische Macht hervor. Da hätten wir zunächst die friedliebenden Atreiden, welche ihre Heimatwelt Caladan in eine grüne Oase des Wohlstands verwandelt haben. Dann die blutgierigen Harkonnen, deren Neid und Rücksichtslosigkeit bereits legendär sind. Und schließlich die intriganten Ordos, die durch intergalaktische Waffenschiebereien eine Furcht einflößende Armee auf die Beine gestellt haben. Als nun der regierende Imperator stirbt, entbrennt ein Wettstreit um seine Nachfolge, der alsbald zum (Boden-)Krieg eskaliert.

Im Zentrum des Interesses steht wie üblich der Wüstenplanet Arrakis, genannt Dune. Nur hier kann die lebensverlängernde Droge „Melange" gewonnen werden. Dieses „Spice" (deutsch: Gewürz) erweitert die mentalen Fähigkeiten des Konsumenten, was die Ausbildung von Navigatoren ermöglicht, die unerlässlich für die Raumfahrt sind. Wer Arrakis kontrolliert, der kontrolliert also auch die Droge und mit ihr die gesamte Galaxie. Verständlich, dass sich auch kleinere Fraktionen um ein Stück vom großen Kuchen reißen, und so werden im Spiel fünf weitere Parteien den drei Supermächten ihre Dienste offerieren: Die Fremen (Ureinwohner von Dune) entsenden vornehmlich Kampfeinheiten, genau wie die ehemals imperialen Sardaukar-Elitetruppen. Die anderen Nebenhäuser konzentrieren sich mehr auf logistische Unterstützung, liefern Waffentechnologien und übernehmen interplanetare Truppentransporte.

„Diese Hilfstruppen waren größtenteils bereits in *Dune 2* zu finden, diesmal werden sie jedoch eine gewichtigere Rolle spielen. In jedem der 33 Territorien können die Allianzen wechseln, wobei natürlich einige Grundregeln unumstößlich sind – beispielsweise werden sich die freiheitsliebenden Fremen nie mit den tyrannischen Harkonnen zusammentun", erläutert Produktmanager Peter Larsen die Einsatzmöglichkeiten. „Auch hängt es vom jeweiligen Volk ab, inwieweit der Spieler Einfluss auf die Hilfstruppen hat. Die Sardaukar marschieren einfach drauflos und stürzen sich auf den Feind,




**Die zoom- und rotierbare Kameraperspektive verdeutlicht den Detailgrad der Einheiten, gut ist der aufwendige Schattenwurf zu erkennen**

während man bei Waffenhändlern wie den Ix logischerweise ein Mitspracherecht hat, was die Lieferungen angeht."

Das grundlegende Spielprinzip bleibt dennoch unangetastet, immerhin hat es ein ganzes Genre geformt. Auf nunmehr fünf Planeten werden also Basen errichtet und mit Geschütztürmen gegen Übergriffe gesichert. Kasernen und Fahrzeugfabriken produzieren anschließend Fußtruppen, Buggies und Panzer, welche Schritt für Schritt die abgedunkelte Karte erkunden, gegnerische Stellungen ausheben und neue Spice-Vorkommen erschließen – zumindest auf Dune. Welche Ressourcen auf den anderen Welten abgebaut werden, steht zwar noch nicht fest, doch werden auch diese Vorkommen wie gewohnt mit Hilfe großer Erntemaschinen ausgebeutet. Mit den so erwirtschafteten Credits in der Staatskasse erforscht der Spieler neue Spezialeinheiten, repariert angeschlagene Gebäude oder fordert Verstärkung vom Heimatplaneten an.

Passend zum Konzept verfügt selbstverständlich jedes Herrscherhaus über typische Eigenheiten: Während die Harkonnen etwa auf schwer gepanzerte Truppen und zerstörerische Langstreckenraketen vom Typ „Totenhand" setzen, entwickeln die Atreiden ihre Schalltechnologie und fliegenden Einheiten weiter. Die Ordos dagegen werfen abermals die gefürchteten Deviatoren in die Schlacht, um Verbände durch den Einsatz von Nervengas vorübergehend auf ihre Seite zu ziehen und per klassischer Zugrahmensteuerung gegen die eigenen Kameraden einzusetzen. Erstmals können auch die berüchtigten Sandwürmer von Arrakis gezielt auf den Widersacher gehetzt werden – ein von den Fremen erdachtes Vibrationsgerät lockt die Giganten aus dem Untergrund, woraufhin sie alles angreifen, was sich in ihrer näheren Umgebung bewegt.

Wurde der Feind in einem Territorium geschlagen, wechselt der Blick auf eine *Risiko*-ähnliche Übersichtskarte, wo der nächste Zug zu planen ist. Dabei kann es durchaus geschehen, dass der Computergegner versucht, ein bereits erobertes Gebiet zurückzugewinnen, und man nochmals dorthin abkommandiert wird. Unter Umständen mag übrigens selbst ein Rückzug als Erfolg gewertet werden, wie Peter Larsen betont: „Es geht nicht mehr nur um die Vernichtung des Gegners zu jedem Preis, vielmehr enthält jede Kampagnenmission einen oder mehrere Teilaufträge, die zu erledigen sind. Hat man sein Soll erfüllt und beispielsweise einen Commander aus seinem Gefängnis befreit oder die Evakuierung einer Gruppe Fremen gesichert, kann man sich zurückziehen, ohne gleich das ganze Spiel zu verlieren. Und da diese Einsätze zufallsgesteuert ausgewählt werden bzw. vielleicht nur für eine Seite verfügbar sind, gleicht

keine Kampagne der anderen!"

Doch nicht nur mit inhaltlichen Mitteln will Westwood die Motivation aufrecht erhalten, auch die Grafik soll den Strategen an den Monitor fesseln. Aber: „Der neue 3D-Look wird das eigentliche Gameplay nicht wesentlich beeinflussen, das ist überhaupt nicht unser Ziel", so Pressesprecher Aaron Cohen. „Stattdessen versuchen wir, die Übersicht eines 2D-Titels mit den Effekten zu kombinieren, die mit Hilfe moderner Grafikbeschleuniger möglich sind." Die ersten Bilder und Animationen bestechen denn auch durch wunderhübsch ausgeleuchtete Explosionen. Und erst wer gesehen hat, wie ein Sandwurm einen kompletten Jeep verschluckt, gewinnt einen ungefähren Eindruck davon, wie gefährlich die Biester sein können...

Typisches Spielprinzip von den Meistern des Fachs, ein großer Name, spektakuläre Polygongrafiken – was mehr kann sich ein Fan wünschen? Nun, vielleicht einen kooperativen Multiplayer-Modus? Und genau den soll *Emperor* neben den üblichen Deathmatches über Netzwerk und Internet ebenfalls liefern. So werden voraussichtlich zwei menschliche Verbündete in der Lage sein, gemeinsam am Aufstieg ihres Hauses mitzuwirken, allerdings höchstwahrscheinlich nie zur selben Zeit am selben Ort. Jeder Teilnehmer soll seine eigenen Schlachten gegen den Computer schlagen, doch kann auch ein solcher Zweifrontenkrieg letztendlich von großem Nutzen sein. Gelingt es nämlich, ein von Feinden besetztes Territorium einzukesseln, rückt im Falle einer Invasion von allen Seiten Nachschub an, während der Verteidiger von seinen Linien abgeschnitten in der Falle sitzt.

**Das Genre wird nicht neu erfunden**

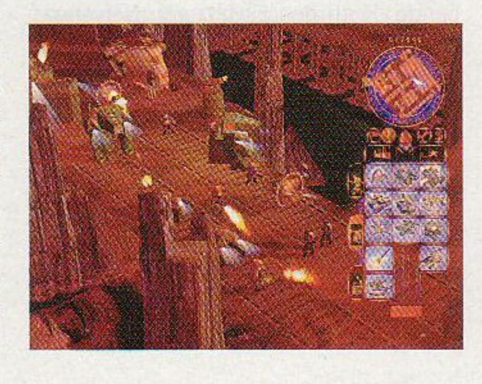
Freunde klassischer Echtzeitstrategie dürfen sich somit schon auf den nächsten Sommer freuen. Obwohl die inzwischen dritte Schlacht um den Wüstenplaneten sicherlich das Genre nicht neu erfinden wird (das hat schließlich bereits der Urahn getan), blicken wir dem ersten 3D-Strategical aus dem Hause Westwood mit großer Spannung entgegen – schon allein aus Neugier, wie die Fangemeinde wohl den Abschied von der gewohnten Isografik aufnehmen wird. (mz)




Das Baumenü unterteilt sich übersichtlich in Fußtruppen, Fahrzeuge und Gebäude




Ein ungewohnter Anblick: Die Heimatwelt der Atreiden erstrahlt in saftigem Grün



Das 3D-Terrain soll eigentlich nur gut aussehen, ermöglicht aber auch neue Spielelemente wie z.B. hart umkämpfte Brücken



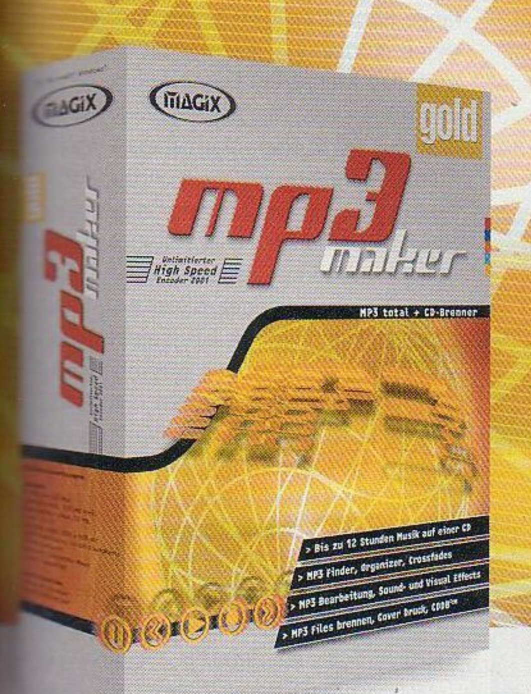
**Emperor: Die Schlacht um Dune**

| | |
|---|---|
| Genre | 3D-Echtzeitstrategie |
| Hersteller | Westwood/Electronic Arts |
| Online-Info | www.westwood.com |
| erscheint | 3. Quartal 2001 |




# Einfach MP3 total!

**Bis zu 12 Stunden Musik auf einer CD**




**MAGIX mp3 maker gold:** unlimitierter High Speed Encoder 2001 | **MP3** finden und downloaden | **MP3** organisieren und bearbeiten | **MP3** mit Sound- und Visual Effects versehen | **MP3** Files brennen und Cover drucken | **CDDB²™** Infos abrufen

**DM 69,–** unverb. Preisempfehlung

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fon: 0180/4899999
**www.magix.com**

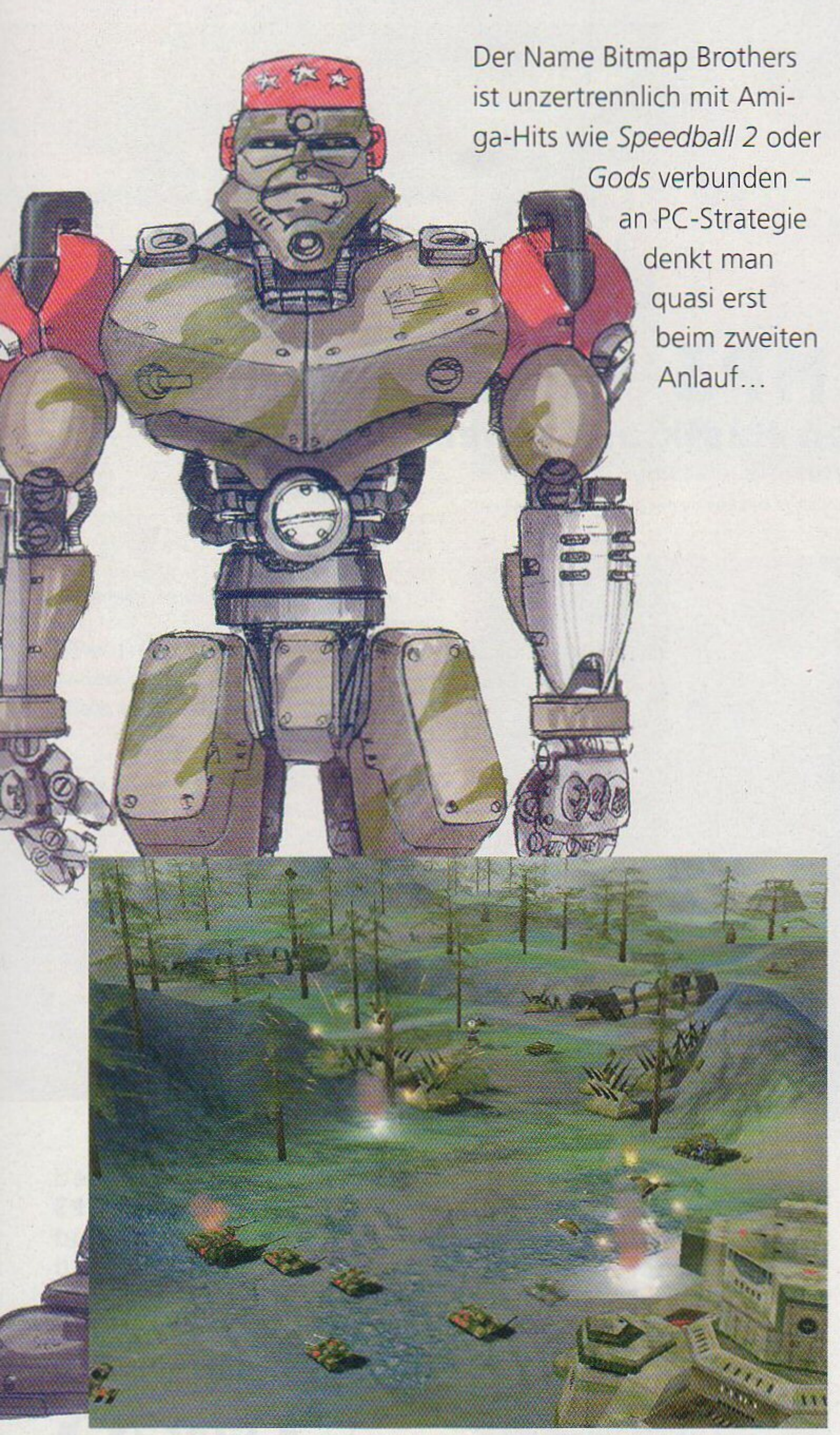
Produktinfo 016




ready to explore

# Z: Steel Soldiers

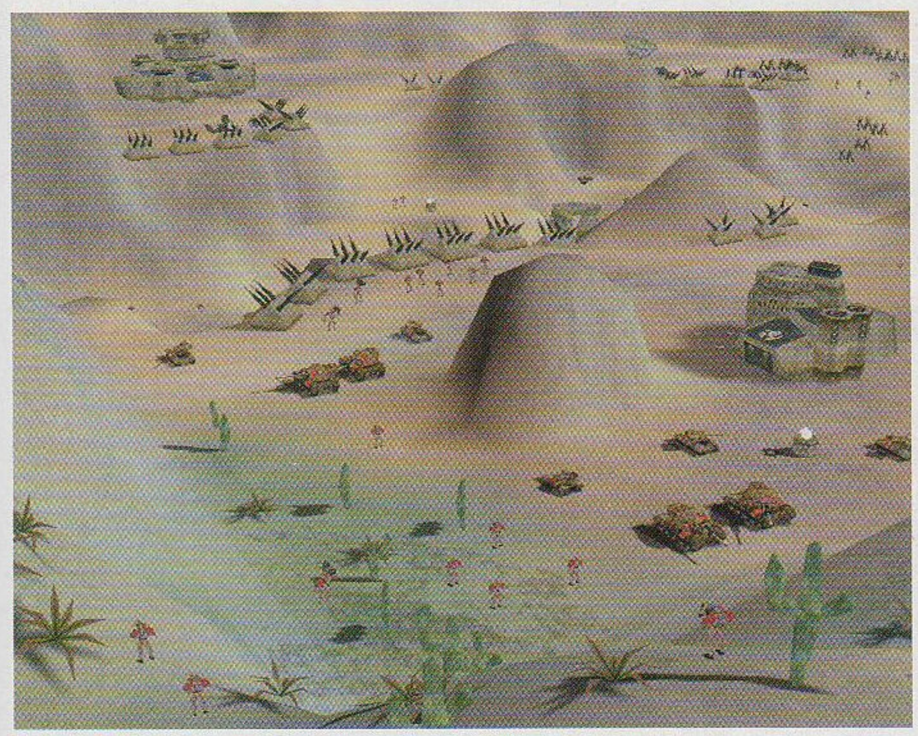
Der Name Bitmap Brothers ist unzertrennlich mit Amiga-Hits wie *Speedball 2* oder *Gods* verbunden – an PC-Strategie denkt man quasi erst beim zweiten Anlauf...



Verschiedenartiger Pflanzenwuchs soll die sechs Kampfgebiete deutlich voneinander abheben

Vor knapp zehn Jahren war das englische Programmierteam auf dem Höhepunkt des Erfolgs: Praktisch jedes seiner neun Amiga-Spiele erlangte auf Anhieb Kultstatus! Doch als die Bitmaps auf dem Bildschirm nach und nach den Polygonen wichen, waren auch die Brüder nicht mehr so gefragt – Amiga-Action hatte keine Zukunft, PC-Strategie um so mehr. Zu spät kam der Versuch, mit *Z* auf der Welle von *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* zu reiten; das actionlastige Roboterspektakel war weder eigenständig noch attraktiv genug, um die Massen zu begeistern. Nun, nach über vier Jahren selbst verordneter Medienabstinenz, wollen die Jungs mit Hilfe ihrer klassischen Spielkonzepte wieder an die Spitze zurück. Neben dem Playstation-Remake *Speedball 2100* soll vor allem die Fortsetzung ihres letzten PC-Titels das Label Bitmap Brothers wieder salonfähig machen. *Steel Soldiers* (der Arbeitstitel *Z 2* wurde vor kurzem endgültig ad acta gelegt) knüpft nahtlos an den Vorgänger an: Der lange Roboterkrieg zwischen den verfeindeten Konzernen Transglobal Industries und der Megacom Corporation scheint endlich vorüber, die Friedensverträge liegen auf dem Tisch und überall warten Stahlkameraden auf ihren Abtransport. Auch die kleine Kampfgruppe des Spielers freut sich schon auf ihre Reprogrammierung zu Sicherheitsexperten oder Polizisten, als ausgerechnet diese auf ihrem abgelegenen Planeten einer Verschwörung auf die Spur kommt, welche die Verhandlungen scheitern lassen soll. Frei nach dem Sprichwort „Willst du den Frieden, bereite dich auf den Krieg vor!" ziehen die tapferen Blechköpfe umgehend in die Schlacht gegen die neuen Aggressoren.

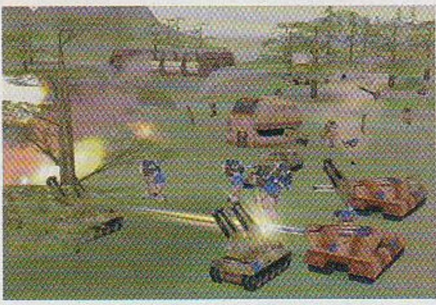
„Im Gegensatz zum Vorgänger dreht sich bei uns jetzt alles um die Story – wenn ich Beispielmissionen aufzähle, verdirbt das womöglich die Überraschung. Darum will ich hier nicht mehr verraten, als dass bei all den Intrigen und Wendungen kein Auge trocken bleiben wird. Wir gehen die Sache nämlich wieder von der humorvollen Seite an", verspricht Bitmap Brother Mike Montgomery. So werden die dreißig Einsätze regelmäßig von gerenderten Cutscenes unterbrochen, die ja schon in *Z* für etliche Lacher sorgten. Diesmal sollen die insgesamt 15 Minuten an Zwischensequenzen jedoch eher als Überleitungen



Jede Karte ist in Sektoren unterteilt, die territoriale Überlegenheit bringt den Sieg



Die Gebäudeexplosionen zählen schon jetzt zu den besten im Genre



Die zoombare Kamera enthüllt teils noch etwas grobe Polygonmodelle und fehlende Schatten

fungieren, indem sie etwa Reisen zwischen den sechs verschiedenen Kampfgebieten schildern.

Auf dem komplett dreidimensionalen Schlachtfeld wird aus dem Spaß natürlich tödlicher Ernst. Zwar behalten die unterschiedlichen Robo-Infanteristen weiterhin ihre individuelle Persönlichkeit (spezielle Heldencharaktere verfügen über eine deutlich erhöhte Kampfkraft), doch umfasst das Repertoire nun insgesamt dreißig Gattungen vom Panzer über Marineeinheiten bis hin zu Jagdbombern. Ob es tatsächlich möglich ist, mit diesem Wust an Vehikeln und Soldaten engere Beziehungen zu knüpfen, darf ernsthaft bezweifelt werden. Zweifellos jedoch kann das Spiel mit einigen netten Optionen aufwarten: Scharfschützen nehmen Soldaten in Fahr- oder gelandeten Flugzeugen aufs Korn und entern anschließend die Maschine. Techniker sind in der Lage, einen Virus in das Netzwerk des Gegners einzuschleusen, der die Produktionsabläufe durcheinander bringt oder komplett lahm legt.

**„Wendungen und Intrigen, bis kein Auge trocken bleibt!"**
Bitmap Brother Mike Montgomery verspricht PC-Strategie mit dichter Storyline

Und Spione erobern nicht nur ganze Gebäude, sondern stehlen auch Fabrikationsgeheimnisse, wodurch neue Truppengattungen verfügbar werden.

All dies kostet natürlich Geld, das mit dem Abbau von Xenonit verdient wird. Kontrolliert der Spieler einen Sektor des gerade umkämpften Gebiets, darf er dort Gebäude errichten und das begehrte Mineral zutage fördern. Allerdings liegen die reichsten Vorkommen oftmals strategisch ungünstig, weshalb man sich vielleicht lieber für ein weniger lukratives, dafür aber leichter zu verteidigendes Terrain entscheiden sollte. Speziell Höhenvorteile und das damit verbundene Plus an Feuerreichweite spielen dann im 3D-Gelände eine nicht zu unterschätzende Rolle.

Der Schritt in die dritte Dimension stellt denn auch eine der wichtigsten Neuerungen dar. Noch wirkt die Polygonlandschaft zwar etwas karg, doch werden derzeit verschiedene Ökologiesysteme für jede der sechs Regionen ausgearbeitet. In Verbindung mit Tag- und Nachtwechseln sowie den obligatorischen Witterungsverhältnissen soll die jeweilige Vegetation dann jeder Gegend ein unverwechselbares Aussehen verleihen. Schon jetzt weiß die Optik zudem durch Rauch- und Lichteffekte wie z.B. einen in Echtzeit berechneten Schattenwurf zu gefallen. Bis zum Release im März sollen darüber hinaus Sprengkrater die Landschaft verformen können.

Erst bei der Endversion wird sich auch zeigen, ob *Z: Steel Soldiers* tatsächlich wie angekündigt ohne Tutorial ausgeliefert wird. „Wir haben uns bemüht, das Interface so traditionell wie möglich zu gestalten. Außerdem werden die ersten Missionen derart simpel ausfallen, dass echte PC-Strategen keinerlei Probleme haben dürften", so die offizielle Antwort. Ob die Bitmaps nicht wissen, dass PC-Games heute auch von Gelegenheitsspielern gekauft werden? Noch einen Trend zu verschlafen, würde nämlich wohl das endgültige Aus für die englischen Traditionsentwickler bedeuten! (Derek dela Fuente/mz)

**Z: Steel Soldiers**

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeitstrategie |
| Hersteller | Bitmap Brothers/Eon |
| Online-Info | www.bitmap-brothers.co.uk |
| erscheint | März 2001 |

# Flucht von Monkey Island

Wenn ein gestresster Redakteur direkt nacheinander die englische und deutsche Version eines Games durchspielt, kann das nur eines bedeuten: Die Abenteurer von Lucas Arts haben zu alter Größe zurückgefunden!



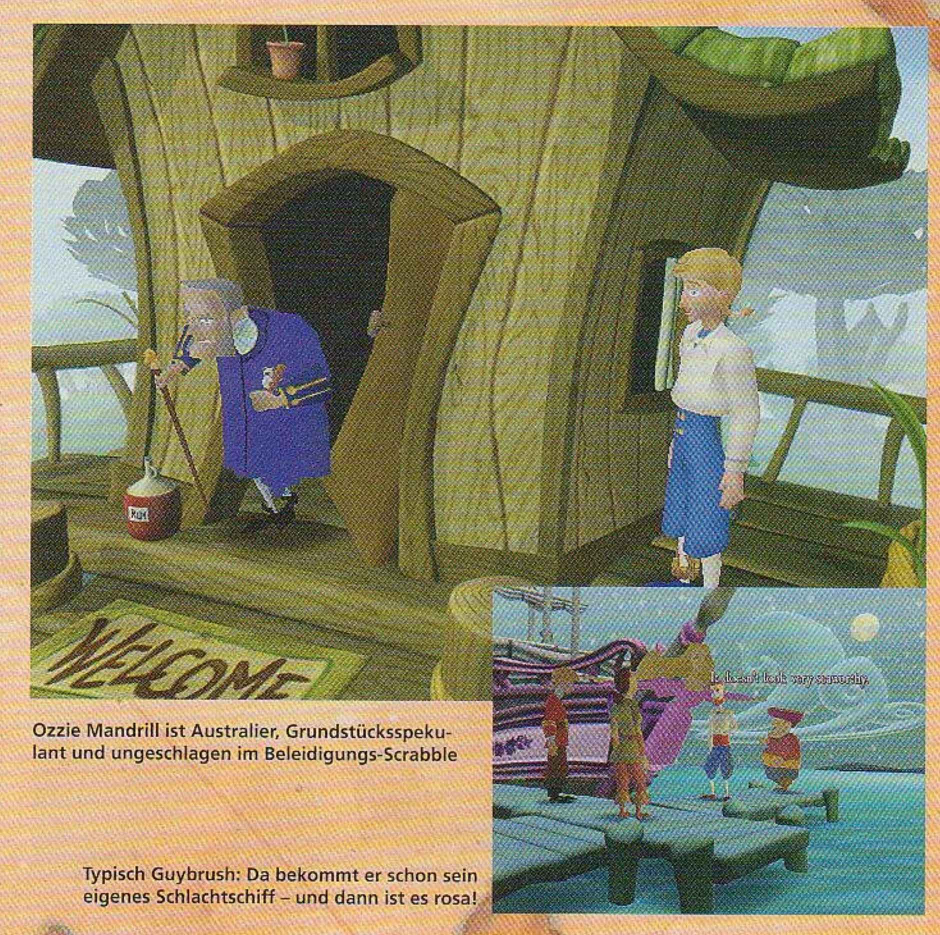
Ungh ... Memmen wie dich vernasch' ich zum Frühstück.
Ich habe Muskeln an Stellen, von denen du nichts ahnst.
Gib auf oder ich zerquetsch' dich wie eine lästige Mücke.
Meine Großmutter hat mehr Kraft als du Wicht!
Nach diesem Spiel trägst du den Arm in Gips.

**Ein Sport für harte Männer: Beleidigungs-Armdrücken**

Vor drei Jahren war *Monkey Island 3* wegen des Rätseldesigns und der Comicgrafik umstritten, das folgende 3D-Adventure *Grim Fandango* trotz Genialität kein Publikumserfolg. Jetzt ist der kultige Möchtegernpirat Guybrush Threepwood endlich zurück – in einem Abenteuer, das hinsichtlich Präsentation und Gameplay Maßstäbe für das Genre setzt!

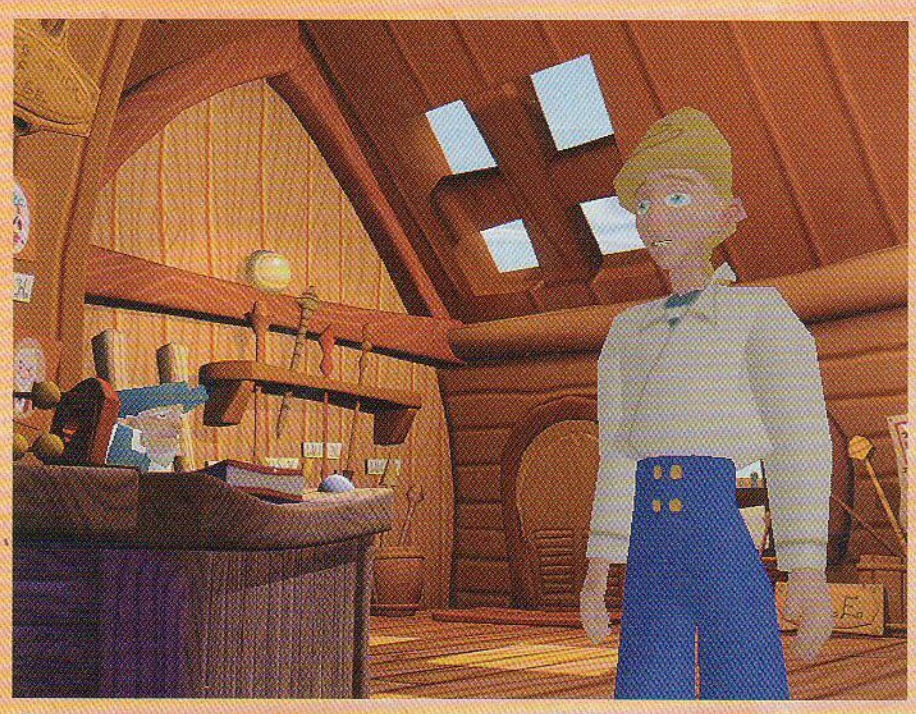
## Politiker und andere Widerlinge

Seit dem guten alten Frankenstein weiß man, dass Bösewichter nicht so leicht sterben: Ist Zombiekapitän LeChuck wirklich für alle Zeit unter Eis begraben, kann Guybrush nach den ereignisreichen Flitterwochen seine Ehe mit Gouverneurin Elaine Marley unbeschwert unter karibischer Sonne genießen? Natürlich nicht! Kaum ist das Paar auf Melee Island zurückgekehrt, muss es feststellen, dass Elaine aufgrund ihrer langen Abwesenheit offiziell für tot erklärt wurde. Weitere Spätfolgen früherer Abenteuer sind der bevorstehende Abriss des Familiensitzes und die anstehende Wahl des schleimigen Charles L.

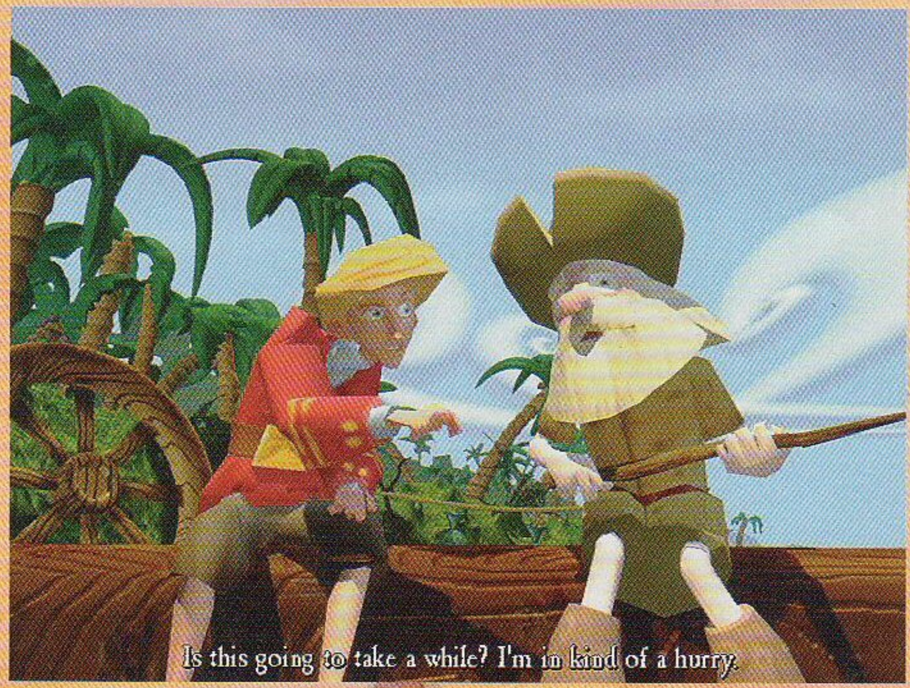



**Ozzie Mandrill ist Australier, Grundstücksspekulant und ungeschlagen im Beleidigungs-Scrabble**

**Typisch Guybrush: Da bekommt er schon sein eigenes Schlachtschiff – und dann ist es rosa!**


Die hervorragend animierten Polygoncharaktere verfügen über ausgeprägte Mimik sowie Gestik und werfen in Gebäuden korrekte Schatten, die 2D-Hintergründe sind liebevoll ausgestaltet


Die Zwischensequenzen wurden mittels Drahtgittermodellen der Spielfiguren gerendert, alles wirkt wie aus einem Guss



Einsiedler Herman Toothrot ist auch nicht so ganz der, welcher er zu sein scheint

Charles zum neuen Regenten der Insel. Viel Arbeit für unseren tollpatschigen Antihelden, zumal sich ein geheimnisvoller Australier namens Ozzie Mandrill zum größten Grundbesitzer in der Karibik aufgeschwungen hat – indem er jedermann im unter Freibeutern so beliebten Beleidigungs-Scrabble schlägt. Seine wahren Motive herauszufinden, zählt ebenfalls zum Aufgabenspektrum des Spielers. Mehr zu verraten wäre allerdings ein Frevel an der mit Gags und Überraschungen gespickten Story.

## Besoffene Papageien und Zirkustermiten

Vom interaktiven Intromix aus Render- und Echtzeitszenen geht es übergangslos ins Spiel, wo wir Guybrush erstmals in seiner neuen Polygongestalt begegnen. Die Hintergründe sind so cartoonhaft und abgedreht wie aus der Serie gewohnt, doch die Charaktere voll dreidimensional – ein überzeugendes Konzept aus der modifizierten Engine von *Grim Fandango*, das allerdings eine Direct3D-Beschleunigerkarte im Rechner voraussetzt. Die Kamera schwenkt dabei nicht wie in einem Egoshooter, wechselt aber mit dem (bis auf kleine Fehler beim Laufen) hervorragend animierten Hauptdarsteller die Position. In der Summe entsteht so ein zeitgemäßer Look, ohne dass dabei wie etwa in Sierras *King's Quest 8* gänzlich mit Genretraditionen gebrochen würde.
Vor allem ermöglicht die verwendete Technik sehenswerte Mimik und Gestik bei praktisch sämtlichen Figuren im Spiel. Wenn sich Guybrush mit Heldengeschichten brüstet, ein Affe im Stil von Bruce Lee

### Ganz persönlich

Ich spiele nicht allzu oft Adventures, aber für *Flucht von Monkey Island* habe ich selbst meine geliebten Shooter und Rennspiele kurz beiseite gelegt. Kurz deshalb, weil viele der Puzzles für meinen Geschmack etwas zu abgedreht sind – aber vielleicht kosten sie Genreprofis ja weniger Stunden als mich? Gelegenheitsknobler mögen somit überfordert sein, doch echte Fans geben dem Affen wohl mit Begeisterung Zucker!


Richy

# FORMULA GLORIA MAXIMA

ATEMBERAUBENDE STARTS. SPEKTAKULÄRE ÜBERHOLMANÖVER. DIE ENTSCHEIDUNG AUF DER ZIELGERADEN. IN HIGHTECH BOLIDEN. HAST DU DIE NERVEN FÜR DIESES RENNEN?




ODER WIRST DU IM KIESBETT LANDEN? BEWEISE ES MIT F1 CHAMPIONSHIP. DIE HERAUSFORDERUNG IM MOTORSPORT IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.




IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM







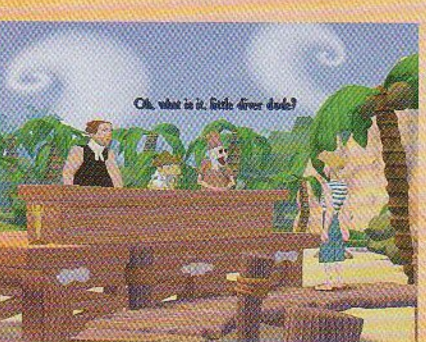
PlayStation 2

WWW.ELECTRONICARTS.DE

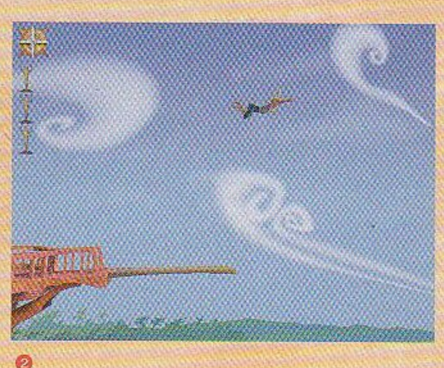
## Last Action Hero

Guybrush Threepwood musste sich schon im Vorgänger mit mannigfaltigen Actionsequenzen abplagen, auch diesmal wird dem Spieler wieder vielfach Reaktionsvermögen abverlangt. Beispielsweise beim **Turmspringen**, ❶ ❷ wo es darum geht, den Weltmeister mittels Richtungsangaben (und etwas Heimtücke) alt aussehen zu lassen. Kniffelig ist auch die **Fahrt über den Lavasee**, ❸ ❹ wo schwimmende Felsen so aus dem Weg gerempelt werden müssen, dass sich der Held die gesuchte Flasche greifen kann.

Richtig komplex wird es aber erst beim **Monkey Kombat**, ❺ ❻ dem ersten rundenbasierten Prügelspiel in einem Adventure. Nicht nur, dass man fünf Fights überstehen muss (drei im Training, einmal gegen den Affenprinzen und den Endkampf), die komplizierten Regeln sollten unbedingt auch notiert werden. So korrespondieren einzelne Moves miteinander, wer sich nicht an die geforderten Übergänge zwischen den Bewegungen hält, verliert wegen eines Fouls Energie. Ohne eine Vielzahl von Probekämpfen ist das nicht zu machen, doch wer die Regeln erst einmal verinnerlicht hat, wird die affigen Kontrahenten mit Begeisterung niederstrecken – selbst dann noch, wenn es zum Weiterkommen längst gereicht hat!

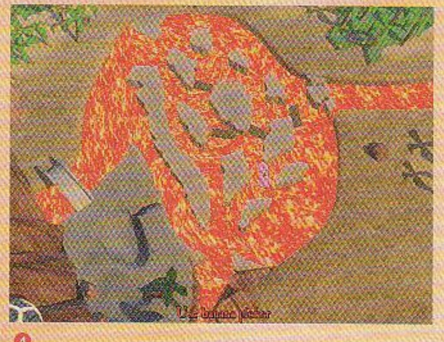


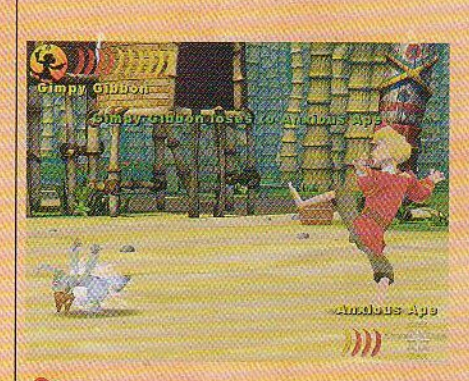
❶


❷

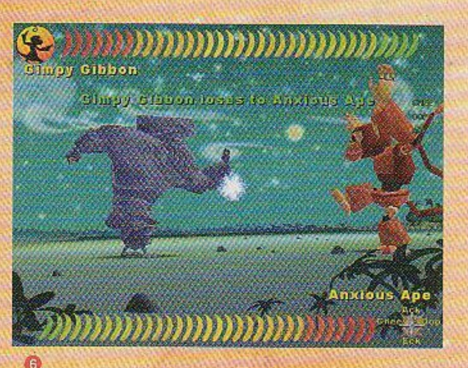


❸


❹



❺



❻

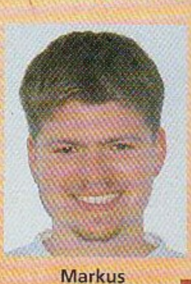
kämpft oder ein besoffener Papagei über Steine wankt, bleibt kein Mundwinkel in der Horizontalen. Und wenn der Termitenzirkus eine Vorstellung gibt, sind Lacher garantiert. Die Optik gefällt trotz unveränderlicher Auflösung von bescheidenen 640 x 480 Pixeln und ohne große Grafikeffekte, zumal die sehr plastischen Charaktere zumindest innerhalb von Gebäuden auch realistische Schatten werfen. Ähnliches gilt für die Zwischensequenzen, die sich nicht umsonst in einem eigenen Menü gesondert betrachten lassen: Mögen ungefilterte Texturen hier auch für etwas gröbere Optik sorgen, an Humor lassen es die Polygonmodelle nie mangeln!

## Sprechende Totenköpfe und Piranha-Pudel

Die Monkey-Serie war aber auch schon immer ein Garant für brillanten Wortwitz, auch im vierten Anlauf verlässt sich Lucas Arts nicht nur auf visuelle Reize für die Lachmuskeln. In den vielen Multiple-Choice-Dialogen sind Insidergags (etwa ein Wiedersehen mit dem sprechenden Totenkopf Murray oder die Erwähnung der Piranha-Pudel) zuhauf versteckt, die Beleidigungsduelle sind ja ohnehin längst Kult. Ein dickes Lob hat sich dabei die Lokalisierung von Electronic Arts verdient, steht die deutsche Sprachausgabe dem englischen Original doch in keiner Weise nach. Gerade in den vor Sarkasmus triefenden Debatten zwischen Guybrush und Gattin Elaine zeigt sich, dass die engagierten Sprecher ihr Handwerk verstehen. Für Leute mit etwas langsamerer Auffassungsgabe lassen sich Untertitel zuschal-

## Ganz persönlich

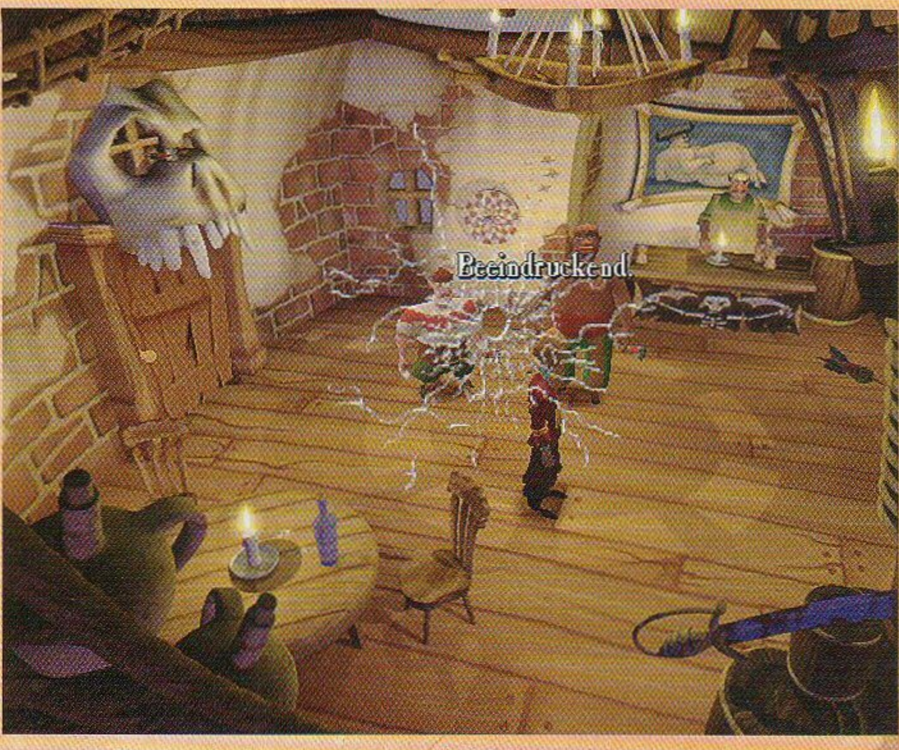
Ui, Guybrush in 3D! Damit kann ich leben. Guck mal, er ist schon wieder zehn Jahre jünger geworden! Mir doch egal. Joi, die Rätsel sind immer noch total freakig! Klar, das erwartet man schließlich von der Serie. Aber was in aller Welt soll diese Tastatursteuerung? Was war so schlecht daran, mit der Maus auf einen Gegenstand zu klicken und den Helden dabei zu beobachten, wie er automatisch auf das Objekt zuschlenderte?!


Markus

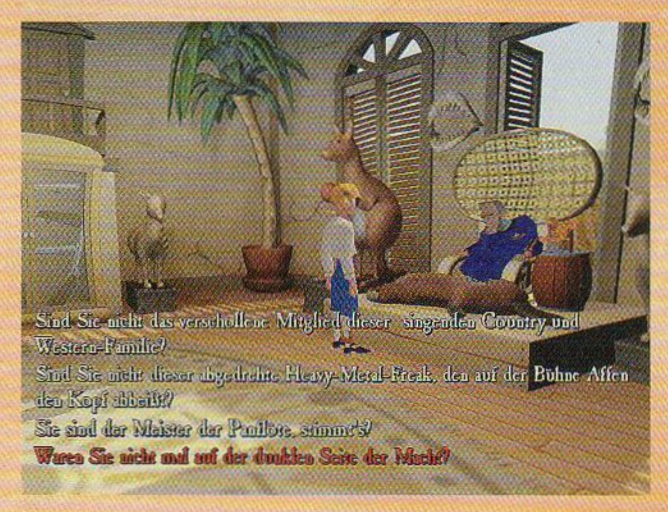
ten. Eilige können die streckenweise ausufernden Gespräche auch abbrechen, sobald sie die benötigte Information haben, verpassen dann aber unter Umständen die besten Lacher.
Ganz köstlich ist auch wieder die Musikbegleitung, ein Potpourri aus karibischlockeren bis bösartig-dramatischen Klängen – je nach Situation wechselt die Beschallung übergangslos. Dazu wurden viele bekannte Themen aus den Vorgängern aufgegriffen und neu abgemischt. Selbstredend rauscht darüber hinaus im Hintergrund das Meer, man hört Möwen krächzen, Affen krakeelen, Enten quaken und Kanonenschüsse böllern; natürlich alles in Stereo.

## King Kong und die Titanic

Gerade die erwähnten Insidergags sind es wert, noch einmal genauer auf sie zurückzukommen. Tatsächlich sind sie es sogar wert, nur deswegen die ersten drei Besuche der Affeninsel zu absolvieren – abgesehen davon, dass es sich dabei um Klassiker im Adventuregenre handelt, machen speziell die Wiedererkennungseffekte das neue Spiel zum Genuss. Und gehören der zweitgrößte Affenkopf der Welt oder zehnminütiges Luftanhalten nicht ohnehin längst zur Allgemeinbildung? Falls nicht, muss sich das ändern!
Nun aber keine Sorge, *Flucht von Monkey Island* vermag auch ganz ohne Vorkenntnisse das Zwerchfell zu erschüttern. Zumindest dann, wenn nicht auch Filme wie „Titanic", „The Big Lebowski", „King Kong" oder Serien wie „Star Trek" und „Power Rangers" spurlos an einem vorübergezogen sind, garantiert ein ganzer




Lachen beim Zusehen: Ein zielgenau geworfener Dartpfeil hat unseren Bildschirm zerstört




Lachen beim Zuhören: Die (abbrechbaren und optional untertitelten) Multiple-Choice-Dialoge triefen vor Witz und Anspielungen

### Ganz persönlich

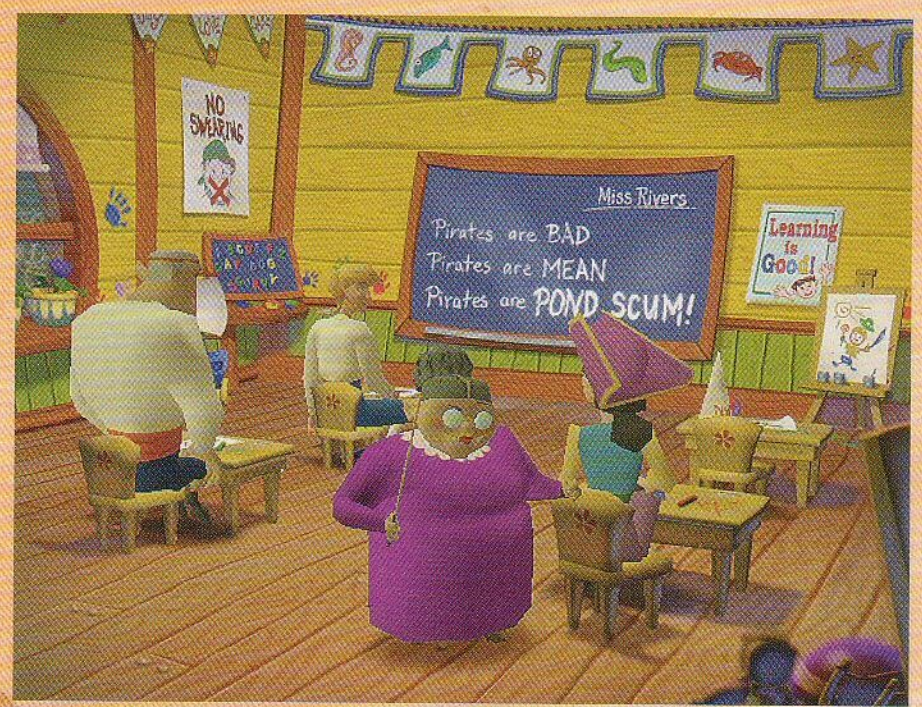
Neuer Guybrush, alter Bann: Hut ab vor Lucas Arts, wo man die charmante Atmosphäre der Vorgänger in wunderschöne 3D-Grafik übertragen hat! Weil auch der Humor noch ganz der Alte ist, habe ich das Wiedersehen mit dem affigen Inselpersonal richtiggehend gefeiert. Zumal die neue Steuerung für mich kein Hindernis, sondern sogar einen echten Fortschritt darstellt – ist doch hilfreich, wenn der Held in die richtige Richtung schaut.



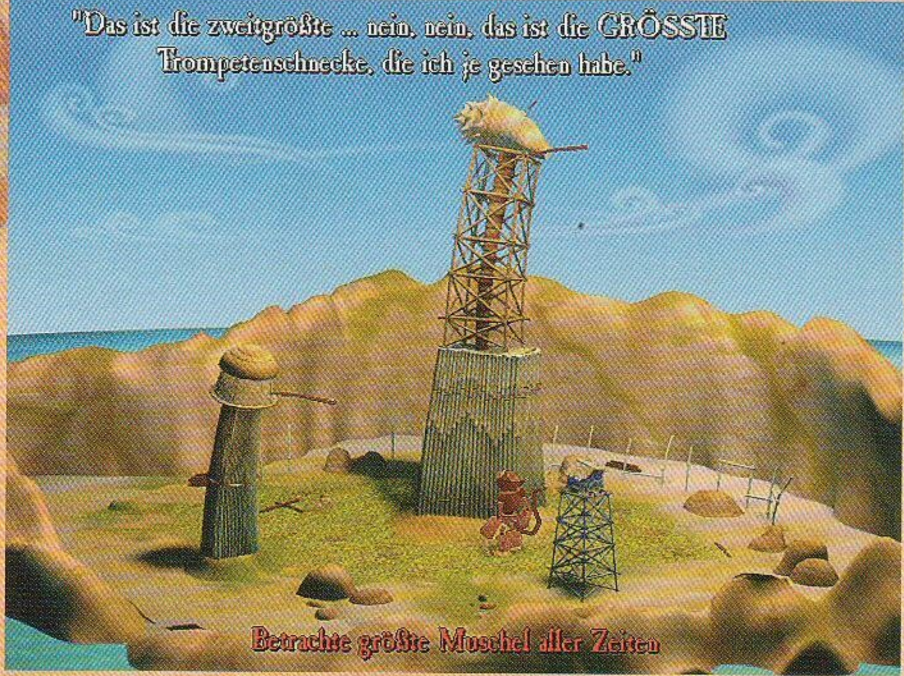
Timo




Ein Spiegel? Im Sumpf treffen wir auf ein vertrautes Gesicht



Die Piratenschule macht aus bösen Jungs bessere Menschen



Ein riesiger Affe und ein Hochbau – wer King Kong kennt, weiß was zu tun ist


Manche Dinge verlernt man nie: Guybrush kann immer noch die Luft für zehn Minuten anhalten

Sack voll Anspielungen gute Laune vor dem Monitor. Das gilt erst recht, weil sich das Spiel ebenso respektlos selbst auf die Schippe nimmt. Ein Beispiel wäre die Antwort auf die Frage, warum die Voodoo-Lady in allen Teilen der Serie immer zur Stelle ist, wenn Guybrush ihre Hilfe braucht: „Vielleicht, weil wir eine tiefe geistige Verbindung haben? Vielleicht aber auch, weil ich einen unkündbaren Fünf-Games-Deal mit Lucas Arts habe…"

## Voodoo-Priester und Immobilienmakler

Kurzum, das Game bietet Serientradition im besten Sinne. Dazu gehört neben einem fairen, von Sackgassen freien Spielverlauf auch das Wiedersehen mit alten Weggefährten. Auf der Suche nach der „ultimativen Beleidigung" (einem finsteren Voodoo-Spruch, der jeden Piraten kleinkriegt) läuft man vier Kapitel lang skurrilen, teils bekannten Charakteren über den Weg: Meathook etwa macht jetzt in Wachskunst, beherrscht aber nach wie vor seinen tollen Tattootrick. Carla und Otis haben mittlerweile eine Monkey-Island-Paranoia entwickelt, die Voodoo-Mama wirft wie gehabt mit doppeldeutigen Tipps um sich. Herman Toothrot offenbart die Geheimnisse seiner Vergangenheit, Stan verscherbelt jetzt statt gebrauchten Schiffen und Särgen Immobilien. Und natürlich feiert Erzschurke LeChuck eine mehr oder minder überraschende Auferstehung, um Elaine zu ehelichen, Guybrush zu vernichten und die Herrschaft über die Karibik zu erringen. Freilich sind die wenigsten dieser Bekanntschaften gut auf unseren Helden zu spre-

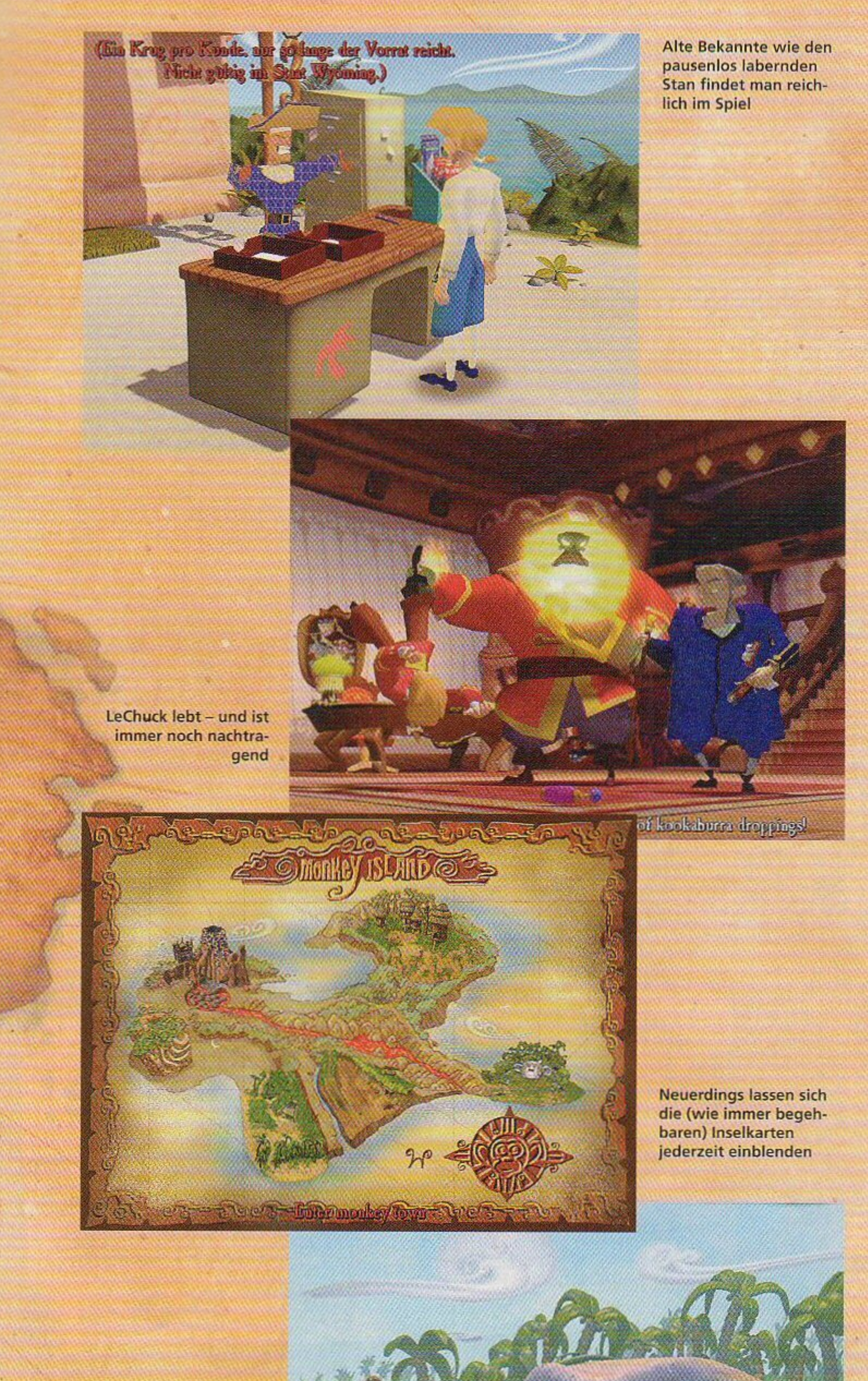
### Ganz persönlich

Tja, das wars dann wohl mit Point and Klick. Schade eigentlich, denn *Monkey Island* und die Maus gehören für mich irgendwie zusammen. Dabei hat mich die Tastatursteuerung und die wechselnde Perspektive seinerzeit bei *Grim Fandango* viel weniger genervt als hier die bescheuerte Affenklopperei. Als Adventure-Traditionalist will man überdies manche Dinge gar nicht so 3D-genau wissen: Elaine habe ich mir immer anders vorgestellt…


Trille



achtung!
Die ersten 5.000 Spiele beinhalten einen bisher unveröffentlichten Hellboy-Comic von Mike Mignola!!!
Hellboy
Dogs of the Night
fahr zur Hölle!
...und erschüttere die finstere Ordnung!
...er ist rot.. ...eine seiner Hände ist aus Stein...
Die abgebrochenen Hörner an seinem Schädel zeigen jedermann,
dass er kein Dämon mehr ist. Hellboy, der Top-Agent
des 'Büro zur Ermittlung und Verteidigung des Paranormalen',
ist Dein Alterego in diesem bizarren und teuflischen Abenteuer,
das Dich an die Grenze des Vorstellbaren
...und an die Pforten der Hölle führt!
PC CD
PlayStation
Bei +4-7°C gekühlt lagern, mindestens haltbar bis:
GRUNDPREIS
666.0
GEWICHT
6 .66
3 554540 516066
MIKE MIGNOLA
HELLBOY
DOGS OF THE NIGHT
Pack:




**Alte Bekannte wie den pausenlos labernden Stan findet man reichlich im Spiel**

**LeChuck lebt – und ist immer noch nachtragend**

**Neuerdings lassen sich die (wie immer begehbaren) Inselkarten jederzeit einblenden**

**Der zweitgrößte Affenkopf aller Zeiten ist viel mehr, als man zuerst vermuten würde**

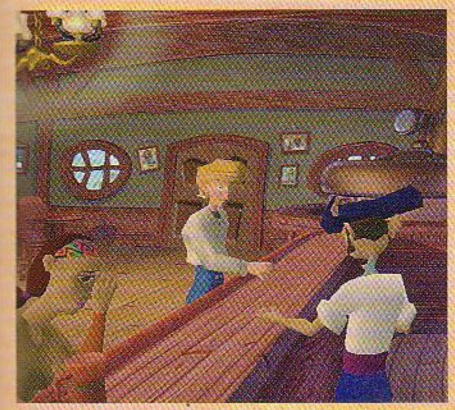
chen. Dauernd muss sich der Ärmste für seine Vergangenheit entschuldigen, meist wird auch sein Name falsch ausgesprochen – böse Absicht? Langeweile ist also kein Thema, während man verschiedenste Inseln besucht und (optional auch via Karte) von Schauplatz zu Schauplatz wandert. Schließlich wollen viele Gegenstände gefunden, damit abgedrehte Rätsel gelöst und so manche Actionsequenz bestanden sein. Die Knobeleien sind, wie bei Lucas Arts üblich, ganz logisch, allerdings meist erst, wenn man ihre Lösung erraten hat. Und das erfordert durchaus Konzentration, was ebenso für die eingestreuten Geschicklichkeitstests (mehr dazu in einer eigenen Box) gilt. Einen Multiplayer-Modus gibt es übrigens auch, jedoch lediglich als Gag im Optionsmenü. Die gerechte Strafe für Ignoranten, die so was tatsächlich in einem Adventure suchen. Der Witz mit der 3D-Beschleunigung aus Folge drei ist mittlerweile ja Realität.

## Kampfaffen und Armdrücken

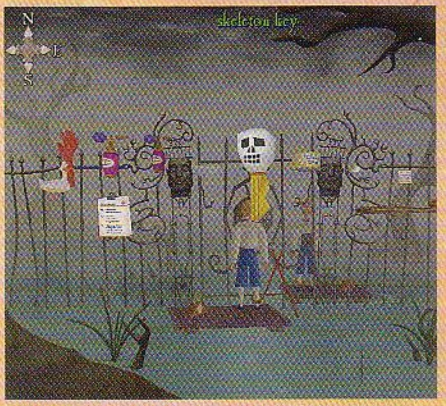
Faires Gamedesign ist bekanntlich leichter attestiert als umgesetzt, vor allem bei einem so skurrilen Szenario. In der Tat kann man aber nie einen wichtigen Gegenstand verlieren oder sterben, sodass die Savefunktion eigentlich nur dazu dient, den Fortschritt bei Unterbrechungen bis zur Wiederaufnahme des Abenteuers zu sichern. Unabhängig davon ist *Flucht von Monkey Island* ein anspruchsvolles Spiel: Nur echte Querdenker werden auf Anhieb wissen, wie die mehr oder weniger sinnvollen Gegenstände im drehbaren 3D-Inventar anzuwenden sind, um etwa einen gigantischen Affenroboter in Betrieb zu nehmen oder aus dem Gefängnis auszubrechen.
Eine echte Innovation ist das „Monkey Kombat": Ein rundenbasiertes Prügelspiel, so was hat es in einem Abenteuer wohl noch nie gegeben! Diese Veräppelung von bekannten Titeln wie *Street Fighter 2* oder *Tekken 3* ist sehr zeitaufwendig, aber auch sehr unterhaltsam. Nicht mehr ganz so gehäuft wie früher treten dafür die bereits mehrfach erwähnten Beleidigungsduelle in Erscheinung. Fechten ist hier mittlerweile out, der Pirat von heute misst sich im Armdrücken.



Der schleimige Charles L. Charles verbirgt ein dunkles Geheimnis



Wie einst Manni Calavera in *Grim Fandango* wendet Guybrush Threepwood den Kopf automatisch interessanten Bildelementen zu





Im drehbaren 3D-Inventar lassen sich Gegenstände betrachten und gegebenenfalls untereinander kombinieren

## Steuerung und Fazit

Um Süßwasserpiraten nicht gänzlich zu verunsichern, sei abschließend angemerkt, dass vieles die Lösung der Rätsel erleichtert. So gibt es vermehrt Hinweise auf die korrekte Vorgehensweise, außerdem dreht der Protagonist seinen Kopf automatisch in Richtung interessanter Gegenstände – und nicht nur das hat er bei Kollege Manni Calavera aus *Grim Fandango* gelernt. Die durchaus beachtliche Laufarbeit im Spiel erleichtert eine komfortable Steuerung via Tastatur oder Joypad, nur gelegentlich bleibt auch Guybrush an Ecken und Kanten in der Grafik hängen. Wem die direkte Methode nicht zusagt, der darf Mr. Threepwood alternativ auch abhängig von der jeweiligen Kameraposition dirigieren, doch unter dem Strich hätte uns wohl eine Mausabfrage auch im dreidimensionalen Raum am besten gefallen.

Wenn es an einem Titel nicht mehr auszusetzen gibt, sagt das aber alles über seine Gesamtqualität: *Flucht von Monkey Island* ist mit Abstand das beste PC-Abenteuer derzeit und ein würdiger Erbe der Monkey-Tradition. Dass wieder vermehrt Spiele aus diesem lange vernachlässigten Genre auftauchen und mit *Simon the Sorcerer 3D* bald ein weiteres Highlight bevorsteht, kann also nichts an unserer Empfehlung ändern: kaufen, spielen, ablachen! (pk)

### Ganz persönlich

Na gut, ich bin süchtig. Jahrelange Therapie umsonst, kaum habe ich die Titelmelodie gehört, war es wieder um mich geschehen! Lucas Arts, was tut ihr mir an? Warum lockt ihr mich wieder mit genial-abstrusen Rätseln aus der Sitzung für „Anonyme Monkeyholiker"? Was soll diese coole Grafik? Und wieso muss dieses Spiel so verdammt lustig sein? Ich möchte ob meines Schicksals weinen und muss doch dauernd lachen – das melde ich der BPjS!



Paul

### Flucht von Monkey Island





Die affigsten Abenteuer, seit es Adventures gibt!

**88 %**



**Grafik 85%**
**Sound 89%**
**Steuerung 78%**
**Motivation 92%**

| | |
|---|---|
| **Hersteller** | Lucas Arts/Electronic Arts |
| **Online-Info** | www.lucasarts.com |
| **Preis** | ca. 89,– DM |
| **Sprache** | komplett deutsch |
| **USK-Freigabe** | ohne Altersbeschränkung |
| **Schwierigkeit** | für Geübte |
| **Datenträger** | 2 CDs, 195 bis 1200 MB auf der HD |
| **System** | ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me |
| **Grafik** | 640 x 480 Pixel, Qualität von Schatten, Videos etc. einstellbar, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, mit 3D-Brille nur vorübergehend lustig |
| **Sound** | Lautstärke für Musik, Sprachausgabe und Effekte getrennt regelbar |
| **Eingabe** | Tastatur, Joypad |
| **Multiplayer** | nein |

**Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)**

schlecht — okay — sehr gut

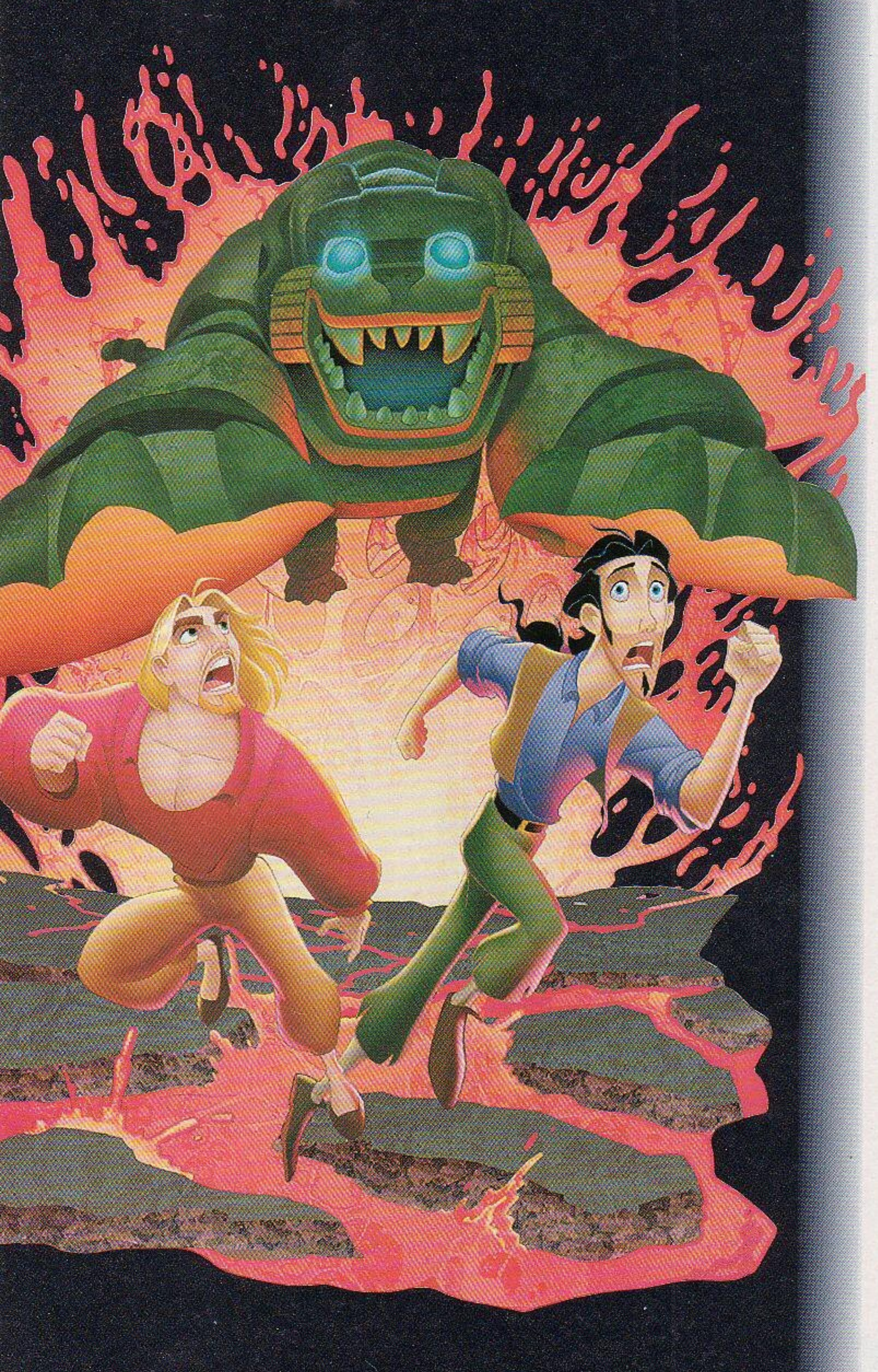
- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Cel. 366, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

- 40% Rätsel
- 30% Dialoge
- 20% Actionszenen
- 10% Lauferei

## Gold und Ruhm

# Der Weg nach El Dorado



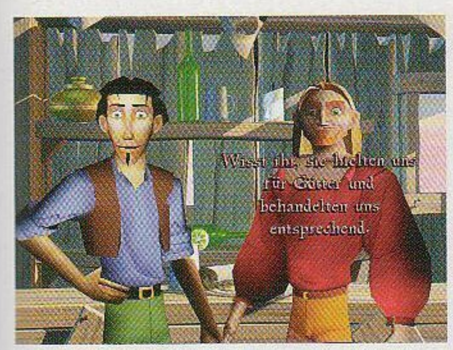
Der Zeichentrickfilm richtet sich an ein überraschend erwachsenes Publikum, das gleichnamige Adventure dagegen an jüngere Glücksritter – es ist nicht alles Gold, was in El Dorado glänzt.

Ähnlichkeiten zum Agentenabenteuer *Cold Blood* (PCJ 11/00, 73%) sind hier weder zufällig noch unbeabsichtigt: Beide Spiele hat Revolution Software zu verantworten – eine Adventureschmiede mit langjähriger Tradition, deren Debütwerk *Lure of the Temptress* wir Ihnen mit der kommenden Ausgabe als Bonusklassiker auf Begleit-CD liefern. Wie die Einsätze von John Cord erlebt man also auch die Reise der Freunde Miguel und Tulio zur goldenen Stadt in Form filmischer Rückblenden auf dem Monitor mit.

## Das dynamische Duo

Miguel und Tulio sind sympathische Glücksritter, die beim Würfeln eine Karte zur sagenumwobenen Stadt El Dorado gewinnen. Ihr Abenteuer führt über acht Spielabschnitte und folgt optisch wie thematisch der Filmvorlage: Zuerst gilt es aus einer spanischen Stadt zu entkommen, dann aus einer Gefängniszelle auf einem Segelschiff. Auch die Durchquerung des Dschungels gestaltet sich schwierig. Gegen Ende muss noch ein gewaltiger Steinjaguar besiegt und der Eingang zur Goldstadt versiegelt werden – und das gelingt erfahrenen Spielern schneller, als ihnen lieb sein dürfte.

Das Vergnügen ist hier also relativ kurz, aber durchaus heftig. Wenn unsere stilsicher animierten Polygonhelden durch vorgerenderte Standbilder gehen, laufen, schleichen oder turnen, leuchten sammelbare Gegenstände und einsatzbereite Mechanismen in Griffweite auf – für die Aktion selbst genügt ein simpler Tastendruck, einfacher gehts wirklich nimmer. Je nach Abschnitt beschäftigt man Miguel oder Tulio mit des Rätsels Lösung, vielfach darf und muss auch zwischen den schlagfertigen (Maul-)Helden gewechselt wer-




**Zwischen acht Spielepisoden erzählen die beiden Helden Miguel und Tulio ihre Abenteuer in Rückblenden**

den. Letzteres gilt vor allem dann, wenn Hebel in der richtigen Reihenfolge umzulegen sind oder man sich an einer Wache vorbeischmuggeln soll.

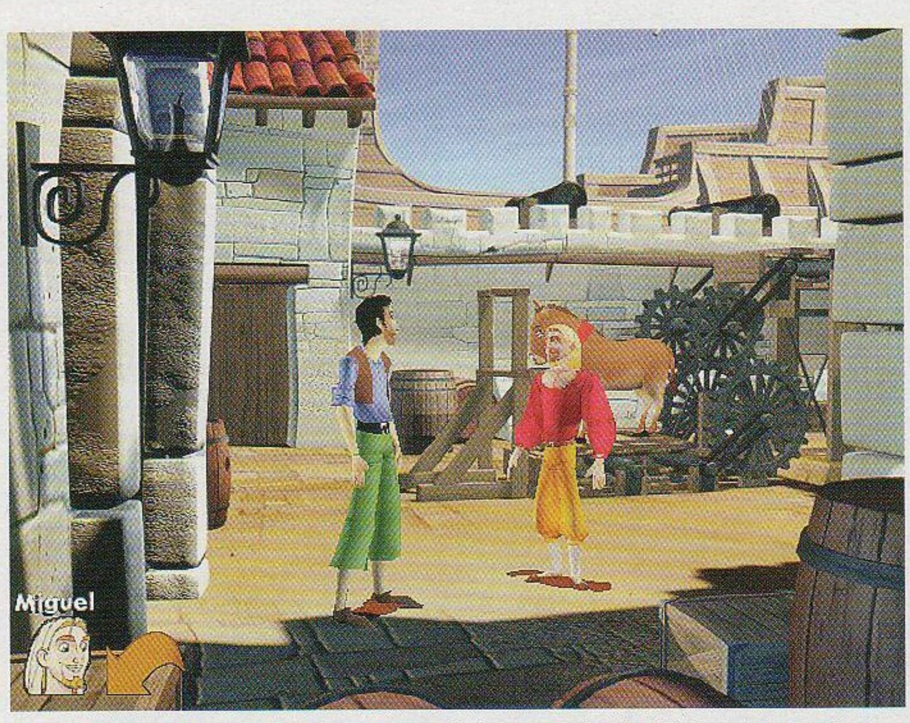
## Logik, Geschicklichkeit und Glück

Die meisten Charaktere im Spiel lassen sich ansprechen, was in überwiegend kurze, aber häufig witzige Dialoge mündet. Nachteile dabei: Die Plaudereien laufen ohne Eingriffsmöglichkeit automatisch ab, sind nicht unterbrechbar und müssen ohne die originalen Stimmen der deutschen Synchronfassung des Movies auskommen. Man erhält dabei aber zumeist Hinweise auf die Lösung der Rätsel. Deren Design kommt im Genre unerfahrenen Spielern entgegen, indem sich die Aufgaben nur über wenige Bildschirme bzw. auf eine Hand voll Fundstücke im einblendbaren Inventar erstrecken. Die meisten Knobeleien sind aber durchaus originell und nachvollziehbar, nur ein paar setzen auf „Versuch und Irrtum" – etwa wenn es um das Finden der beiden richtigen Zellenschlüssel geht.

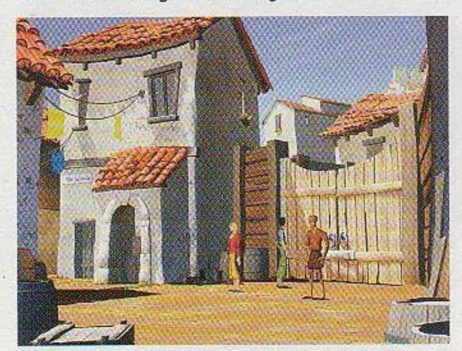
Die wenigen Actioneinlagen wie das Überspringen eines Sumpfgebiets oder das richtige Timing beim Umlegen eines Schalters, um einen Gegner auf die Falltüre zu locken, überfordern ebenfalls niemanden. Und wenn zu Beginn ein wenig Würfelglück benötigt wird, muss man sich schon ziemlich dämlich anstellen, damit einem Fortuna nicht hold ist.

## Ohne Maus nach El Dorado

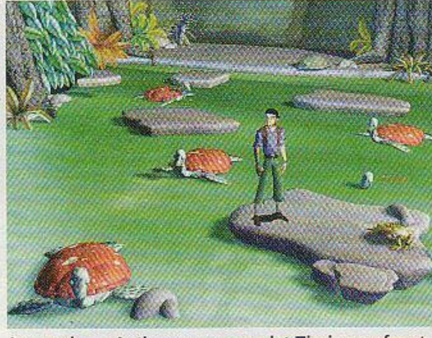
Die Steuerung ist auch ohne Mausunterstützung narrensicher gelöst. Mit den Cursortasten dirigiert man das unzertrennliche Duo durch die Szenarien, ein



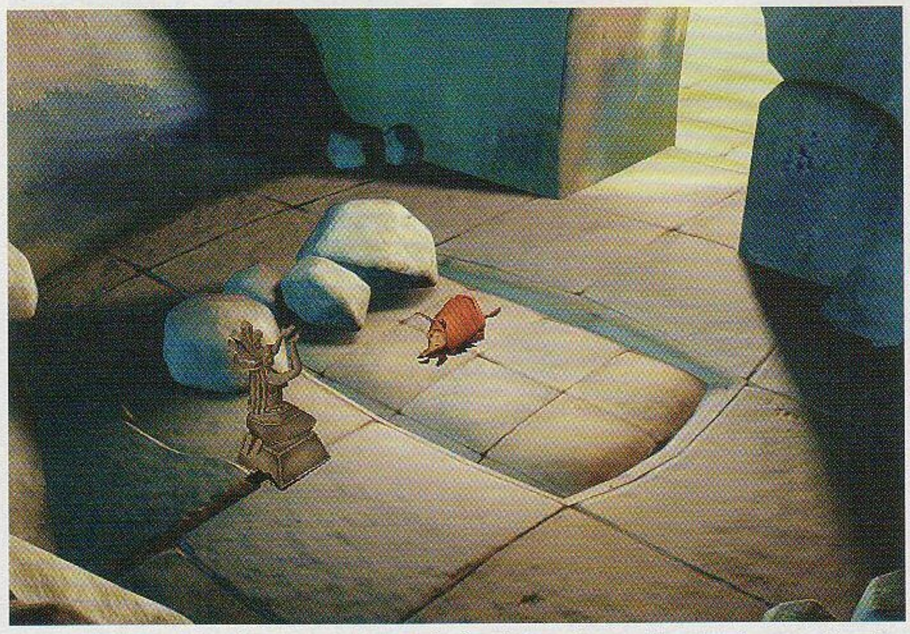

**Das überschaubare Inventar lässt sich jederzeit aufrufen; wenn einer der Köpfe erscheint, darf zwischen den Protagonisten umgeschaltet werden**



**Die unzertrennlichen Polygonabenteurer bewegen sich durch vorgerenderte Szenarien, wichtige Bildbestandteile leuchten bei Annäherung auf**



**In wenigen Actionsequenzen ist Timing gefragt: Überqueren Sie den Sumpf, ohne von springenden Fischen geschnappt zu werden**

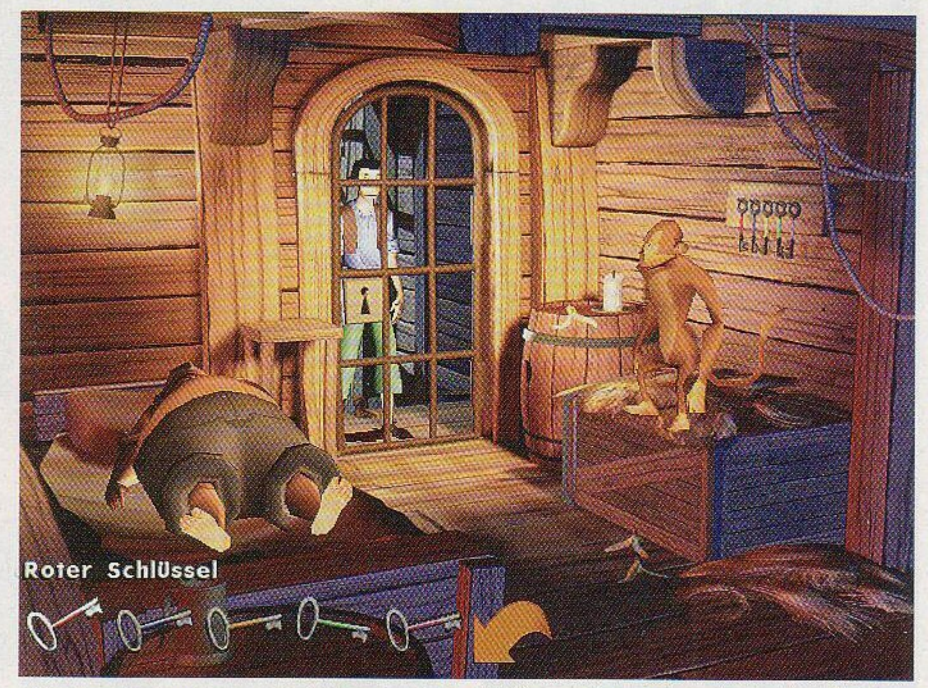


**Die Helden werden über die Tastatur gesteuert, in einer kurzen Sequenz übernimmt man auch mal das Gürteltier Bibo**

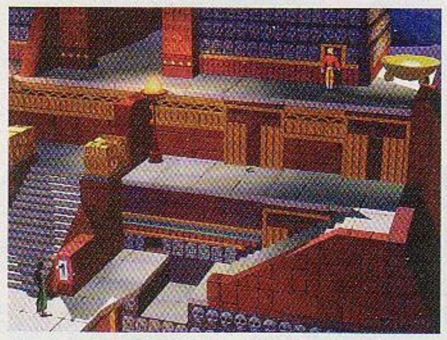




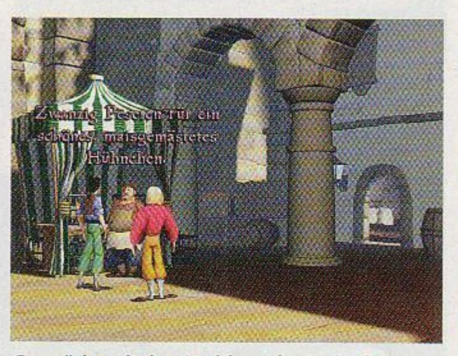
Die Lösung der acht Abschnitte wird mit Renderanimationen und Filmszenen belohnt




Versuch und Irrtum: Um aus der Gefängniszelle des Schiffs zu entkommen, werden zwei der farbigen Schlüssel benötigt – hier hilft nur ausprobieren!



Teamwork an den Hebeln: Miguel und Tulio müssen sich über Lifte nach oben hangeln




Gespräche mit den Stadtbewohnern laufen automatisch und optional untertitelt ab

Druck auf Return inspiziert Gegenstände und löst Gespräche ebenso komfortabel aus wie uralte Mechanismen. Solcherart sind die einzelnen Kapitel wie gesagt flott absolviert, als Belohnung winken eingeschobene Renderanimationen bzw. Schnipsel aus der Filmvorlage in fließenden Übergängen. Auch die bewegten Hintergründe passen gut zum klassisch-sympathischen Look dieses Adventures. Das lässt sich ebenso von der Soundkulisse aus deutscher Sprachausgabe, guten Umgebungsgeräuschen und Begleitmusik behaupten.

Mithin ist *Der Weg nach El Dorado* vor allem, aber nicht ausschließlich für Nachwuchsabenteurer zu empfehlen – zum fairen Preis von nur rund fünfzig Mark können auch alte Rätselfüchse ihren Spaß am cineastischen Déjà-vu haben, selbst wenn es maximal ein Wochenende währt. Wer einen Fulltimejob sucht, ist derzeit bei der *Flucht von Monkey Island* natürlich besser aufgehoben. (rf)

## Ganz persönlich

Den Film habe ich gar nicht gesehen, das Adventure trotzdem gerne gespielt: Als viel beschäftigter Herausgeber eines PC-Mags freut man sich gerade über Games, die ihre Würze in der Kürze entwickeln. Als solcher muss man seine Software aber auch nicht im Laden bezahlen, weshalb die äußerst faire Preisgestaltung hier gar nicht genug gelobt werden kann. Für einen Fuffi bieten Miguel und Tulio immer noch mehr Unterhaltungswert als so manches Hochpreisprodukt!



Michael

## Der Weg nach El Dorado

Der Zeichentrickfilm zum Nachspielen: ein kurzes, aber schönes Adventure im klassischen Stil

**74 %**



**Grafik 75%**
**Sound 77%**
**Steuerung 80%**
**Motivation 72%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Revolution/Ubi Soft |
| Online-Info | www.ubisoft.de |
| Preis | ca. 50,– DM |
| Sprache | Sprache, Screentexte und optionale Untertitel deutsch |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | für Einsteiger |
| Datenträger | 1 CD, ab 400 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/233 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 Pixel bei 32 Bit Farbtiefe, 3D-Beschleunigerkarten und -Brillen werden nicht unterstützt |
| Sound | Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur |
| Multiplayer | nein |

**Leistungscheck (640 x 480 Pixel)**

schlecht — okay — sehr gut

- P2/266 mit 32 MB RAM
- P2/333 mit 64 MB RAM
- P3/450 mit 128 MB RAM

**Spielanteile**

- 80% Rätsel
- 5% Dialoge
- 15% Geschicklichkeit

# Technomage

## Die Rückkehr der Ewigkeit

Aus der Flut an Egoshootern und Echtzeitstrategie auf dem PC taucht Sunflowers mit einem typischen Konsolenabenteuer im *Zelda*-Stil auf: Nischenprodukt oder willkommene Abwechslung?



Tolle Rendersequenzen zwischen den acht Welten, dazu gelegentlich Cutscenes in Spielgrafik




Für Gold gibt es in Shops unter anderem diverse Tränke



Dank einblendbarer Levelkarten verliert man nie die Orientierung



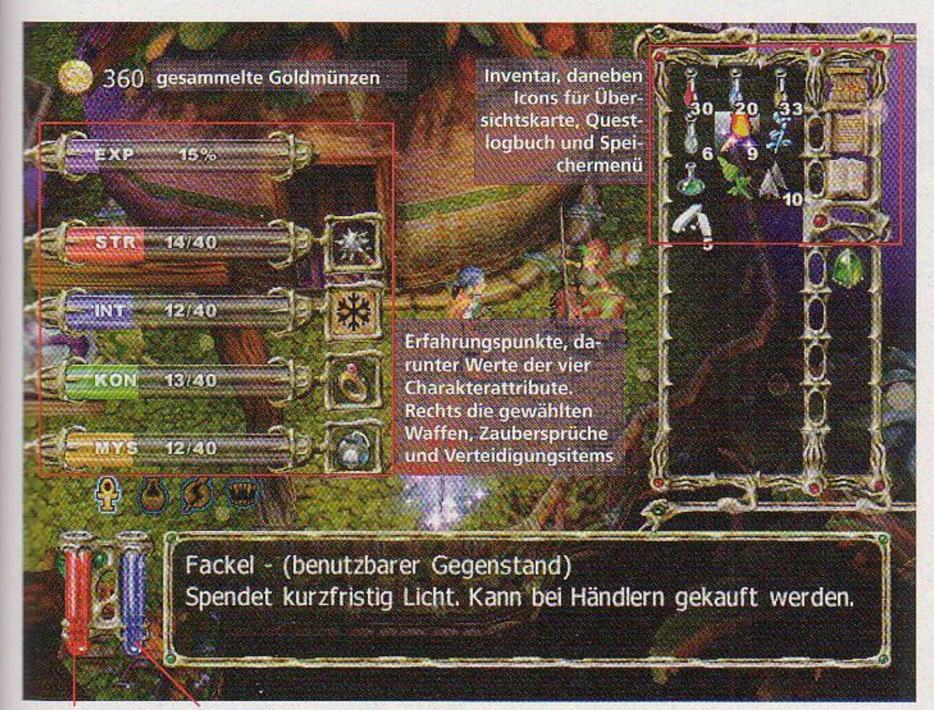
Mäßig animierte Bitmapfiguren trüben die Grafikpracht

In der Fantasywelt Gothos leben die magiebegabten „Dreamer" und die technisch versierten „Steamer" zwar strikt getrennt, aber doch friedlich miteinander. Zumindest war es immer so, bis urplötzlich Monsterhorden über ihre Heimat herfallen. Ausgerechnet Melvin, Kind einer verbotenen Liebe zwischen Steamer und Dreamer, soll nun das Schlimmste verhindern: ein Abenteuer in acht sehr abwechslungs- und umfangreichen Szenarien, wo viele Quests, Rätsel, Echtzeitkämpfe und Geschicklichkeitstests auf den Spieler warten.

Zu Beginn gestaltet sich das Ganze ja noch recht simpel; im Heimatdorf wird man behutsam an die Handlungsmöglichkeiten herangeführt. Um einen Abschnitt erfolgreich zu beenden, hat der Held mehrere Aufträge (die er zusammen mit wichtigen Infos von den Bewohnern Gothos erhält) zu erledigen. Sind das anfangs noch läppische Botendienste wie das Zurückbringen geliehener Bücher, werden die Quests zunehmend anspruchsvoller. Da muss dann schon mal einer der acht Endgegner platt gemacht werden, damit Melvin an das Einstellrad gelangt, das er zum Reaktivieren der Pumpe in Steamertown benötigt.

**Oh, diese Steuerung!**

Als Belohnung winken Erfahrungspunkte, die man auf vier Charakterattribute verteilen darf. Diese lassen sich auch über teils käufliche, teils zu findende „Kuben" (Würfel) aufpolieren. Stärke beeinflusst dabei den Wirkungsgrad konventioneller Waffen wie Schwert oder Bogen, Intelligenz lässt die verfügbare Mana-Energie ansteigen und erhöht die Effektivität der nach und nach erlernten Zaubersprüche. Eine bessere Konstitution sorgt für mehr Lebenspunkte, durch Anheben des



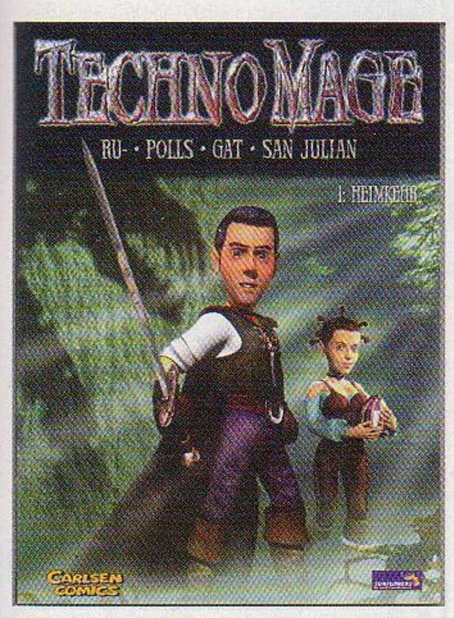

**Lebenspunkte** **Manapunkte**

Mystikwerts aktiviert man schließlich mehr und mehr seine vier Spezialfähigkeiten. Praktisch etwa, wenn sich dank der „mystischen Weisheit" die Zauberenergie von selbst regeneriert.

Die Lebenskraft kommt ohnehin von selbst zurück und das ist gut so: Gerade in den weitläufigen, gegnerüberfluteten Dungeons sind Heiltränke rar. Mehr nervt hier die gewöhnungsbedürftige Steuerung, denn während sich die schräge Draufsichtperspektive stufenlos rotieren lässt, bewegt sich Melvin stets digital in acht Richtungen. Gerade bei kniffeligen Hüpfeinlagen kein feiner Zug, wenn man erst die Kamera in eine günstige Position bringen muss. Das gilt auch für das Zielen mittels Bogen oder Zaubersprüchen wie dem Feuerball. Außerdem sind manche Gegner in engen Gängen erst dann auszumachen, wenn bereits rote Zahlen über unserem Schützling eine Attacke signalisieren.

Man ist also im wahrsten Sinne des Wortes ständig am Rotieren. Aber wenigstens kosten Fehltritte in tiefe Abgründe oder ein Ertrinken nicht gleich das Leben; stattdessen darf man vom zuletzt passierten Rücksetzpunkt aus weitermachen. Auf gespeicherte Spielstände muss man nur zurückgreifen, wenn einen der Tod im Kampf ereilt.

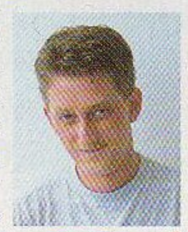
Neben diversen Gegenständen für bessere Verteidigungswerte spielen in dem rätsellastigen Abenteuer Bonusitems eine wichtige Rolle. So benötigt man Rennschuhe, um durch nur für kurze Zeit geöffnete Türen zu schlüpfen, oder Bomben, mit denen Hindernisse weggesprengt werden. Auch Minigames wie das Käferrennen versprechen Abwechslung in den hübschen 3D-Arealen. Dass die Bitmapfiguren bloß mäßig animiert wurden, ist angesichts toller Lichteffekte, stimmungsvoller Musik und gelungener Sprachausgabe verzeihlich. Schade nur, dass die Steuerung trotz dürftiger Force-Feedback-Vibrationen eine Topwertung für *Technomage* verhindert. (st)




**Kioskabenteuer: Carlsen-Comics spinnen die Story des Spiels weiter**

## Ganz persönlich

Ein Actionabenteuer mit motivierenden Rollenspielelementen, hübscher Grafik, stimmungsvollem Sound und interessanter Story – eigentlich genau mein Ding. Wenn da nicht die Steuerung wäre: Analoge Kameraschwenks und digitale Laufrichtungen, das ist schon beim recht ähnlichen *Blaze and Blade* in die Hose gegangen. Dass ich trotz teilweise schwer auszumachender Gegner und nervtötender Hüpfeinlagen bis zum Ende durchgehalten habe, ist den vielen netten Nebenquests und abwechslungsreichen Locations zu verdanken.



**Steffen**

## Technomage
## Die Rückkehr der Ewigkeit

Zauberhaftes Actionabenteuer mit verkorkster Steuerung

**75 %**



**Grafik 78%** **Steuerung 67%**
**Sound 80%** **Motivation 77%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Sunflowers/Infogrames |
| Online-Info | www.technomage.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| Datenträger | 1 CD, 348, 489 oder 857 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/233 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) wird benötigt, 3D-Brille nicht ratsam |
| Sound | Lautstärke von Effekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar, optional 3D-Sound |
| Eingabe | Tastatur, Maus, Pad, Stick (Force Feedback wird unterstützt) |
| Multiplayer | nein |

**Leistungscheck (32 Bit Farbtiefe)**

schlecht – okay – sehr gut

- P200 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P2/350 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/600 mit 128 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

- 35% Kämpfe
- 35% Rätsel
- 15% Geschicklichkeit
- 15% Rollenspiel

# Timeline

Mit der Versoftung seines jüngsten Buchs steigt Bestsellerautor Michael Crichton in das Softwarebusiness ein – und erleidet erst mal abenteuerlich Schiffbruch!

Nach „Jurassic Park" war es einige Zeit still um den amerikanischen Tausendsassa (Crichton hat auch schon mehrfach erfolgreich Regie geführt), doch dieses Zeitreiseabenteuer katapultierte ihn letzte Weihnachten zurück in die Bestsellerlisten – das kann dem gleichnamigen Adventure aus seiner frisch gegründeten Spieleschmiede freilich kaum passieren...

Professor Johnston strandet also auch auf dem Bildschirm im Frankreich des 14. Jahrhunderts, der Spieler folgt ihm mit Rettungsabsichten ins 3D-Mittelalter.



## Kurztrip in die Vergangenheit

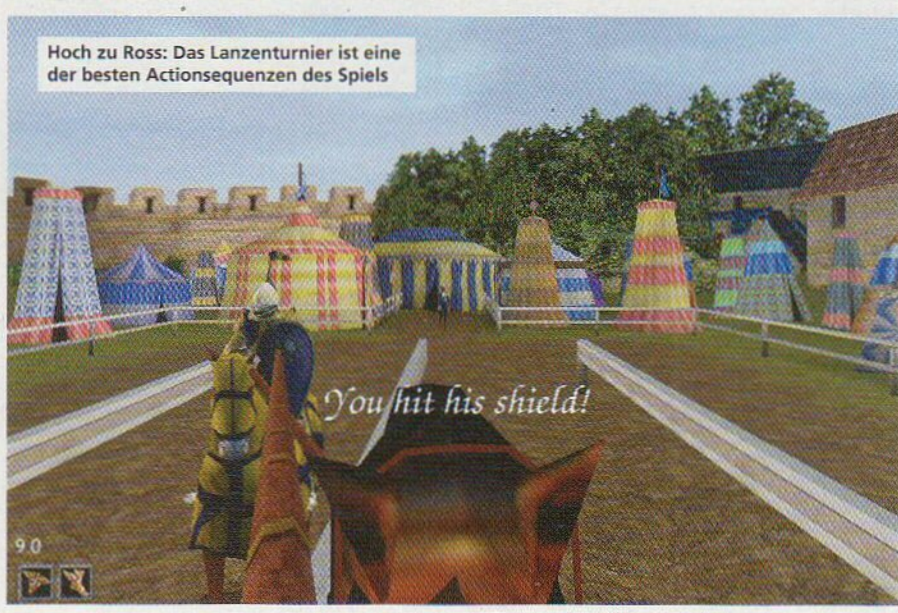
Aus der Egoperspektive gilt es, Objekte einzusammeln, Hebel umzulegen und Geheimgänge zu erkunden, dazwischen werden Talente als Lanzenreiter, Bogenschütze oder Schwertschwinger gefordert. Um Zeitparadoxen und Konflikte mit dem Jugendschutz zu vermeiden, ergibt sich in Gefechten ein Kontrahent stets vor dem Blutvergießen.



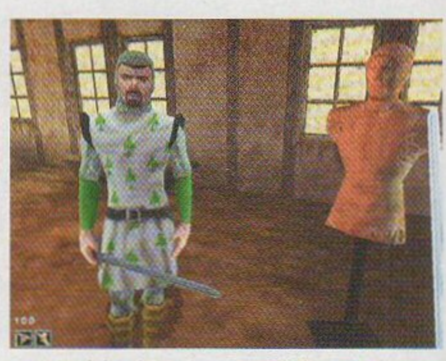
Geschicklichkeitstests wie das Durchqueren dieser laufenden Mühle sind rar

Das alles sieht ganz ordentlich aus, hört sich wegen der wechselnden Musikstücke, Effekte und englischen Sprachausgabe recht gut an und lässt sich per Maus und Keyboard problemlos steuern. Spaß macht die Zeitreise trotzdem nicht, die Aufgaben sind einfallslos und ihre Lösungen offensichtlich. Dies führte dazu, dass wir binnen weniger als drei Stunden die abschließenden Credits zu sehen bekamen!

Obzwar das Abenteuer also durchaus seine Momente hat (der Held wird etwa vorübergehend auf Daumengröße geschrumpft und muss mit einem Boot einen reißenden Höhlenfluss befahren), darf man für knapp neunzig Mäuse doch wohl mehr erwarten als einen polygonalen Kurztrip – der Roman in der Packung ist da nur ein schwacher Trost. (rf)




Hoch zu Ross: Das Lanzenturnier ist eine der besten Actionsequenzen des Spiels



Im Mittelalter kämpft man mit Schwert oder dem mitgebrachten Elektroschocker – um Zeitparadoxe zu vermeiden, fließt kein Blut

### Timeline

3D-Kurzabenteuer zum gleichnamigen Bestseller

**51 %**



Grafik 72%
Sound 72%
Steuerung 75%
Motivation 44%

| | |
|---|---|
| Hersteller | Timeline Computer Entertainment/ Eidos |
| Online-Info | www.eidos.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | komplett englisch (inkl. beigefügtem Roman), deutsche Version zweifelhaft |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| Datenträger | 1 CD, 600 oder 800 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/266 mit 64 MB RAM (besser P3/500) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel in 32 Bit Farbtiefe, Grafikdetails regelbar, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D oder OpenGL) erforderlich, für 3D-Brille geeignet |
| Sound | Effekte und Musik getrennt regelbar, 3D-Sound wird unterstützt |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | nein |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**

schlecht – okay – sehr gut



- P2/266 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P2/333 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/450 mit 128 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

- 30% Action
- 30% Akrobatik
- 40% Rätsel



# Patrizier 2

## Geld und Macht

**Kein Genre ist „deutscher" als Wirtschaftssimulationen vor historischem Hintergrund, kaum ein Hersteller auf diesem Gebiet erfahrener als Ascaron. Aber macht das die Fortsetzung des über acht Jahre alten Debütwerks automatisch zum Highlight?**



Im schönen Renderintro erinnert sich ein alter Patrizier seiner Taten

Anno 1992 hieß Ascaron noch Ascon und verdiente sich in Gütersloh die ersten Sporen mit *Der Patrizier*, einer WiSim der neuen Generation: hübsche Grafik statt trockener Tabellen, ein geschichtlicher Background, der weit über Ralf Glaus Klassiker *Hanse* hinausragte. Es folgten ähnliche Games wie etwa die Neuauflage des C-64-Oldies *Vermeer* oder *Elisabeth I*, doch ihre größten Erfolge feierten die Entwickler um Bernd Almstedt mit den Fußballmanagern der *Anstoß*-Serie – in anderen Genres hatte man nicht immer ein so glückliches Händchen. Die Rückkehr in die Blütezeit der Hanse soll für Ascaron also auch eine Rückkehr zu eigenen Höchstleistungen einläuten.

### Fünf Schritte zum Erfolg

Ziel des Spielers ist es wie gehabt, im späten Mittelalter über fünf Stufen vom einfachen Krämer zum Bürgermeister einer Stadt, dann zum einflussreichen Patrizier und schließlich zum Vorsitzenden der mächtigen Hansevereinigung aufzusteigen. Für Handelsgeschäfte stehen zwischen London und Novgorod zwanzig Häfen im nordeuropäischen Raum zur Verfügung; darunter zwölf Hansestädte, aus denen Sie vor dem Start des Endlosspiels Ihre Heimat wählen, in der dann automatisch eine Niederlassung (Kontor) eröffnet wird.
Grundsätzlich stehen fünf Schwierigkeitsgrade zur Wahl, darüber hinaus dürfen Parameter wie Startkapital, Piratenaktivität, Bedürfnisse der Bürger und noch einige weitere Details individuell abgestimmt werden. Einen Freibrief für den Erfolg liefert das Programm dennoch nicht: Mehr als dreißigtausend Goldstücke sind zu Beginn auf keinen Fall drin; wer investieren will, braucht als Erstes mehr Geld auf dem Konto.

### Handel und Wandel

In der „lokalen Ansicht" bekommen Sie die Heimatstadt in isometrischer 2D-Perspektive zu Gesicht. Eine kleine Schnigge ist zunächst Ihr einziges Schiff im Hafen, daneben sind Lastkräne am Pier zu entdecken. Sobald Sie auf einen davon klicken, öffnet sich das Handelsmenü mit zwanzig Gütern. Hier sollte das alte Gesetz von Angebot und Nachfrage Ihre Aktionen bestimmen: In Deutschland und Frankreich sind etwa Felle gefragt, da sie vor Ort praktisch nicht produziert werden – in den kälteren Regionen nördlich der



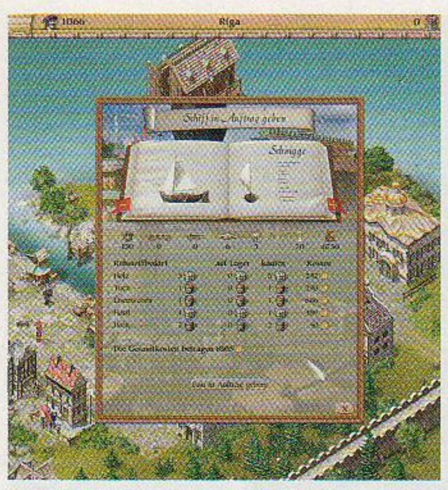

1. Kontor (eigenes Warenlager)
2. Werft (Verkauf, Ausbau und Reparatur von Schiffen)
3. Kneipe (Mannschaft anheuern, Informationen beschaffen, Waffenhandel)
4. Rathaus (Aufträge, Infos zur Stadt)
5. Waffenschmiede (nur in Städten mit eigenem Kontor betretbar)
6. Johannitergilde (Nutzung neuer Häfen und öffentlicher Konvois, Schiffsversteigerungen)
7. Badehaus (Bestechungen)
8. Arsenal (Stadtverteidigung, Zutritt nur für Bürgermeister)
9. Darlehensgeber (verzinste Kredite auf Schiffe)
10. Markthalle (Handelsbilanz der Stadt)
11. Konkurrenz (Infos zu örtlichen Mitbewerbern)
12. Kirche (Spenden, Armenspeisungen)
13. Hier wird die Fracht des angewählten Schiffs inklusive der Durchschnittseinkaufspreise angezeigt
14. An den Farben lässt sich erkennen, welches Gebäude wem gehört

Ostsee ist dafür das hier im Überfluss vorhandene Getreide eine gesuchte Ware. Aus der in der Anleitung befindlichen Karte lässt sich detailliert ablesen, welche Güter wo verstärkt produziert bzw. benötigt werden. In Stettin beispielsweise stellen die Brauereien mehr Bier her als die Bevölkerung vertilgen kann; nirgendwo sonst lässt sich der Gerstensaft günstiger erstehen. In anderen Städten mag man Ihnen dafür horrende Summen bieten…

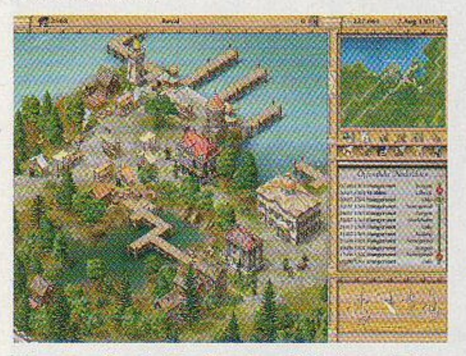
Weil sich die Bedürfnisse natürlich (auch aufgrund aktueller Ereignisse wie Hungersnöte) laufend ändern, zeigt die „globale Ansicht" anhand von Warenicons, womit gerade besonders viel Profit gemacht werden kann. Bei dieser Karte genügt ein Rechtsklick auf einen Zielort und das angewählte Schiff setzt in Echtzeit die Segel. Weil weder Schnigge noch Kraier oder Kogge (alle drei Modelle können in drei Stufen ausgebaut werden) das Meer schneller als in einigen Tagen überqueren können, katapultiert eine Zeitrafferfunktion den Spieler auf Wunsch direkt ans Ziel. Zu beachten ist, dass die scrollbare „globale Ansicht" stets nur einen Ausschnitt zeigt, während die Minikarte oben rechts im Bild praktisch das gesamte Nordeuropa darstellt. Auf Expeditionen lassen sich im Mittelmeerraum zudem noch bis zu 15 weitere Warenumschlaghäfen entdecken.

## Der neue Aufbaupart

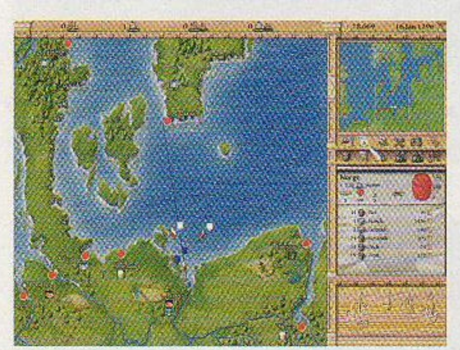
Das bisher Gesagte galt ja in groben Zügen bereits für den Vorgänger, doch *Patrizier 2* glänzt mit einem komplett neuen Aufbaupart im Stil von *Anno 1602*. So müssen Sie in jeder Hansestadt ein Kontor errichten, um den Ort betreten und sämtliche Informationen einholen zu können, ohne dass gerade eines Ihrer Schiffe vor Anker liegt. Eine solche Zweigstelle dient außerdem als Basis für den Bau von Wohnhäusern, Betrieben, Spitälern, Brunnen und Straßen. Derlei Vorhaben sind natürlich kostenintensiv, können sich aber als einträgliche Geldquelle erweisen.



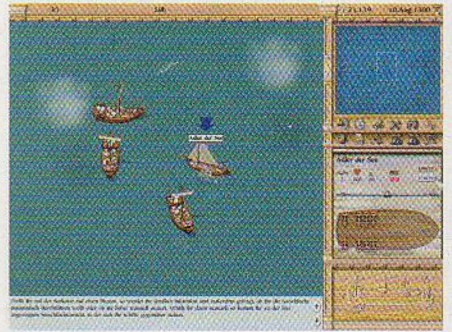
In Werften gibt es drei Schiffstypen, Bewaffnung allerdings nur bei Händlern in Städten mit eigenem Kontor



Hungersnöte, Pest und andere historische Ereignisse verteuern viele Güter und werden in einer der vier Nachrichtenspalten angezeigt



In der „globalen Ansicht" können Schiffsrouten überwacht (zu Flusshäfen wie Thorn gelangen nur kleine Pötte) und die Bedürfnisse einzelner Städte eingesehen werden



Tipp für manuell geführte Seeschlachten: Nie gegen den Wind segeln, sonst lässt sich über die Leiste rechts nicht mehr die optimale Fahrgeschwindigkeit rausholen

In Städten gibt es vier gesellschaftliche Klassen: Bettler, Arme, Wohlhabende und Reiche. Für die drei Letztgenannten lassen sich unterschiedliche Miethäuser hochziehen, was das soziale Gefüge verändert – sind beispielsweise genug Fachwerkhäuser für das arme Volk vorhanden, werden Bettler zu Armen, wodurch neue Arbeiter für lukrative Betriebe entstehen. Welche Rohstoff verarbeitenden und veredelnden Werkstätten errichtet werden können, hängt also von den verfügbaren Berufsgruppen (und natürlich dem geschichtlichen Hintergrund) ab. Im Idealfall produzieren und verarbeiten Sie in Eigenregie jene Güter, die vor Ort oder zumindest anderswo rar sind. Das Gewinn versprechende Endprodukt wird im Kontor eingelagert und von dort direkt an die Stadt verkauft oder auf ein Schiff verladen.

## König Kunde

Weil Sie neben Reichtum schließlich auch politische Ämter anstreben, sollte Ihnen das Wohl der Bürger zumindest einer Stadt am Herzen liegen: Ist die Grundversorgung gesichert, sind Luxusgüter gefragt, wobei die Bevölkerungsgruppen unterschiedliche Vorlieben haben. Während sozial Schwache etwa großen Wert auf ausreichend Getreide legen, kippen sich die Reichen gerne mal einen Schoppen Wein hinter die Binde. Je höher der Wohlstand einer Stadt, desto beliebter ihr Gönner – also Sie.

Allerdings buhlen überall auch rund dreißig CPU-Konkurrenten um die Gunst des Volkes. Um ihnen eine Nasenlänge voraus zu sein, muss an die Kirche gespendet werden, man sollte rauschende Feste und Armenspeisungen veranstalten, Brunnen, Straßen sowie Krankenhäuser errichten. Nur wer seine Profite wieder großzügig an König Kunde zurückfließen lässt, bringt es zu ausreichend Popularität (der „Mann auf der Straße" kann per Mausklick befragt werden), um in einem Kaff zum Bürgermeister gewählt zu werden. Ist diese Hürde genommen, dürfen Sie sogar die Stadtmauern erweitern und sich um eine bessere Verteidigung bemühen – immer mit dem nächsten Karriereschritt, nämlich dem Aufstieg zum Patrizier, im Hinterkopf.

## Kämpfe auf hoher See

Bis Sie an den Vorsitz der Hansevereinigung denken können, vergehen allerdings viele Spielstunden. Zunächst einmal wird Ihr Schiff mit der Zeit arg in Mitleidenschaft gezogen, bald muss es repariert werden oder gleich ein größeres her. Für diese Zwecke gibt es in jedem Ort eine Werft, in der alte Schaluppen geflickt und um Waffenkapazität erweitert oder der Bau von neuen in Auftrag gegeben werden kann – manchmal lässt sich auch bei einer Versteigerung ein Schnäppchen machen. In elf weiteren Aktionsgebäuden wie der Kneipe oder dem Badehaus heuert man Matrosen und Kapitäne an, holt sich Informationen oder besticht Konkurrenten. Der Eintritt in die Johannitergilde schließlich ermöglicht es Ihnen, öffentliche Konvois sowie bereits erforschte Warenumschlagplätze im Mittelmeer zu nutzen.

Doch es kann der Friedlichste nicht in Frieden Handel treiben, solange er nicht gegen Piraten gewappnet ist. Man stattet seine größeren Transportschiffe beim Waffenhändler also schnellstmöglich mit Kanonen, Katapulten oder Ähnlichem aus und hetzt den einen oder anderen Freibeuter auch mal auf unliebsame Mitbewerber (Vorsicht: Wenn so was rauskommt, ist der Ruf ruiniert!). Für Eigner ganzer Flotten empfiehlt es sich zudem, im Konvoi zu segeln, denn Angriffe auf

### Ganz persönlich

**Steffen:** Sich für *Patrizier 2* zu begeistern, kostet Überwindung. Gerade im Endlosmodus nervt die zähe Anlaufphase, da es ewig dauert, bis durch träge Warentransporte genügend Kapital für die wirklich interessanten Elemente des Spiels (allen voran der Gebäudebau) zur Verfügung steht. Das hatten Oldies wie *Ports of Call* oder *Vermeer* meines Erachtens besser drauf, trotzdem belohnt Ascaron die Geduld mit komplexem Gameplay.



**Timo:** Aus Steffen wird nie ein Kaufmann, geschweige denn ein Patrizier! Ich bin durch Schnäppchenjagd schnell zu Geld und Erfolg gekommen, konnte mich binnen einer Stunde an den Bau verschiedenster Betriebe machen und die vielen Feinheiten des Games genießen. Und seit ich das entsetzte Gesicht eines Kumpels gesehen habe, dem ich im Hotseat-Modus gerade das Bürgermeisteramt in der Heimatstadt weggeschnappt hatte, bin ich restlos begeistert!



hoher See bleiben nicht aus. Im Fall der Fälle dürfen Sie zwischen automatischer und manueller Steuerung wählen. Wer das Ruder selbst in die Hand nimmt, findet sich auf einem Gefechtsscreen wieder, wo per Maus allerlei Manöver möglich sind: ausweichen, Feuer erwidern oder bei zahlenmäßiger Überlegenheit der eigenen Mannschaft auch mal längsseits gehen und das Piratenschiff entern.

## Alles ist möglich

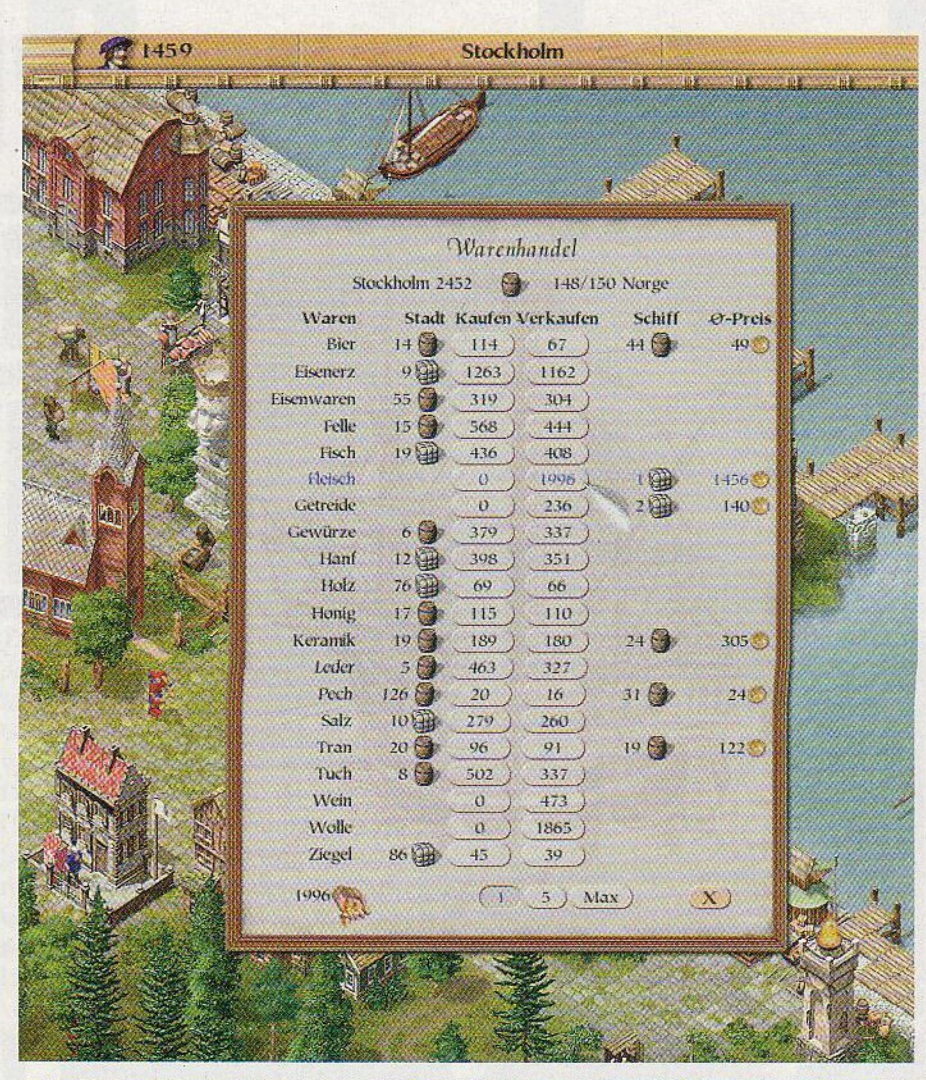
Ein durchaus komplexes Spiel also, doch dank des Tutorials (ausführlich, aber dennoch schnell absolviert) fällt der Einstieg auch ohne stundenlanges Schmökern in der Anleitung leicht. Und falls Ihnen der Endlosmodus zu langwierig erscheint, wie wäre es dann mit einer der fünf Kampagnen? Hier gibt das Programm in je bis zu fünf Missionen die Startbedingungen vor, Sie sollen bestimmte Aufgaben erfüllen – etwa den berühmten Piraten Klaus Störtebeker festsetzen oder auch das Geheimnis um das Geisterschiff des „Fliegenden Holländers" lüften.

Besonders gut kommen die vielen Features und Seeschlachten natürlich im Multiplayer-Game zur Geltung. Bis zu acht PC-Hanseaten dürfen sich via LAN oder Internet gegenseitig in den Ruin treiben, per Hotseat ist zudem rundenweises Spiel vor einem Rechner möglich.

## Und die Technik?

Grafisch ist *Patrizier 2* leider nicht ganz auf der Höhe der Zeit; Titel wie *Age of Empires* boten schon vor Jahren schönere Bauten und abwechslungsreichere Animationen in Iso-2D. Zwar tummelt sich auch hier das Volk in den Straßen und Vieh in den Wäldern, doch für bloßes Zusehen ist die Präsentation trotz am Himmel kreisender Vögel nicht ansehnlich genug. Gelungen dafür das Design der Städte: Vierzig verschiedene Bauten genügen, um jeder Siedlung ihren eigenen Look zu verleihen – und das, obwohl die Aktionsgebäude (zwecks problemloser Auffindbarkeit) überall gleich aussehen. Doch eine Kirche hier, ein Denkmal dort und die unterschiedliche Anordnung und Ausbaustufe der Häuser sorgen für individuelles Flair. Nicht zu vergessen, dass Direct3D-Beschleunigerkarten optional unterstützt werden und für schnelleren Bildaufbau sorgen.

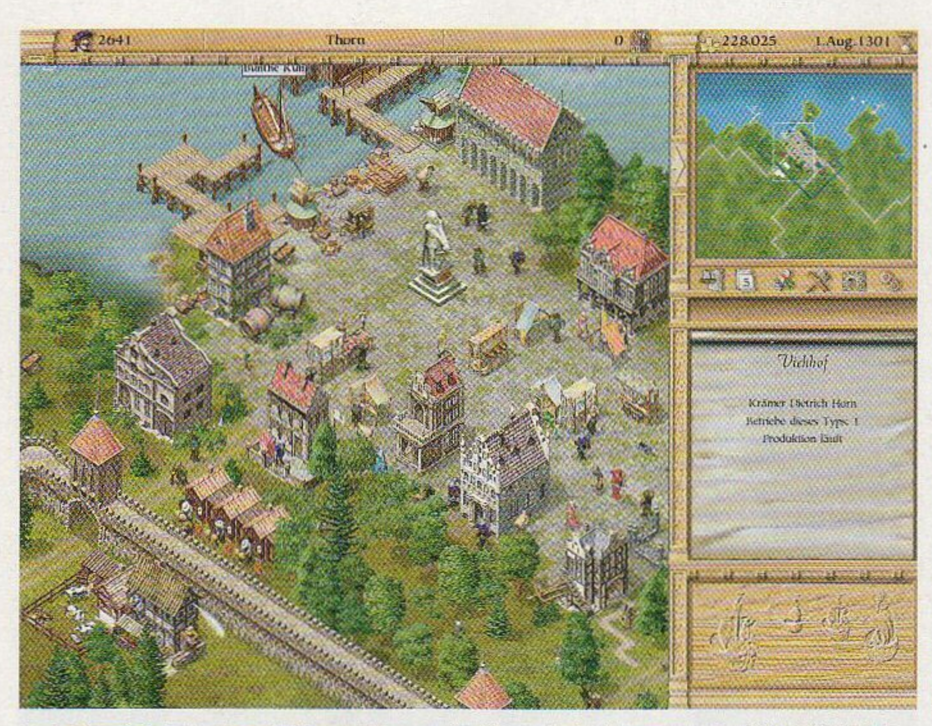
Das lippensynchron vertonte Intro ist eben-




In Stockholm wird unter anderem dringend Fleisch benötigt und dementsprechend gut dafür bezahlt




Unsere Stadt soll größer werden: Aus dem Baumenü rechts im Bild darf gewählt werden; Anzahl und Art der Betriebe sind von Stadt zu Stadt unterschiedlich



Im Endlosspiel ein Karriereschritt zum Alderman der Hanse, in der Kampagne eine Mission: Werden Sie Bürgermeister von Thorn und bauen Sie Verteidigungsanlagen für die Stadt auf

falls beeindruckend, auch während des Spiels illustrieren kleine, aber feine Rendersequenzen wichtige Ereignisse. Dazu kommt sehr abwechslungsreiche Musikuntermalung, wodurch es sich mit den wenigen Soundeffekten (Klopf-, Sprech- und Klingelgeräusche) ganz gut leben lässt.

## Wo ist die Wertung?

Was noch nicht ganz sitzt, ist die Abstimmung der Schwierigkeitsgrade; auch die Automatikfunktionen für den Handel weisen Fehler auf. Die Mannen um Bernd Almstedt haben uns deshalb gebeten, die endgültige Wertung bis zur Verkaufsversion zurückzustellen. Warum nicht, wenn das Resultat durch diese Verbesserungen am Ende vielleicht sogar den kritischen Steffen restlos überzeugen kann? (tk)

## Binnenhandel auf dem PC

**1986** vollendete Designerlegende Ralf Glau mit *Hanse* ❶ seine erste grafische Handelssimulation für den PC. Mit mageren acht Hafenstädten an der Ostsee durfte man feilschen und in Actionszenen Piraten verkloppen.

**1990** lief der Handelsfrachter *Ports of Call* ❷ vom Amiga endlich auch in den PC-Hafen ein. Die neuzeitliche Schifffahrtssimulation verquickte Komplexität mit guter Grafik und spartanischen Actionsequenzen.

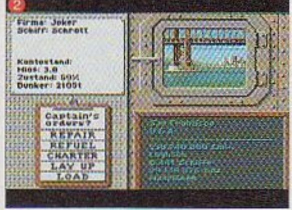
**1992** kamen mit *1869* und *Der Patrizier* ❸ gleich zwei starke Handelssims auf den Markt. In Sachen Steuerung und Komplexität hatte Ascaron das bessere Händchen als die Österreicher von Max Design.

**1994** legte Ascaron Ralf Glaus Klassiker unter dem Titel *Hanse: Die Expedition* ❹ für den PC neu auf. Außerdem erschien *Christoph Kolumbus* von Software 2000, ein Mix aus *Civilization* und *Der Patrizier*.

**1995** veröffentlichte Software 2000 eine moderne Schifffahrtssimulation mit dem Titel *Der Reeder* ❺ und bereicherte den maritimen Handel erstmals um Spekulationen an der Börse.

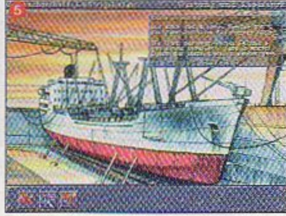
**1996** feierte Ralf Glau mit Ascaron und dem Spiel *Elisabeth I* ❻ ein Comeback. Anno 1558 wurde da quer durch Europa gehandelt; im Idealfall mit Unterstützung durch die englische Königin.













### Patrizier 2

Klassische Handelssimulation mit mondänen Aufbauelementen



**Grafik 72%** **Sound 74%** **Steuerung 81%** **Motivation ?**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Ascaron |
| Online-Info | www.ascaron.de |
| Preis | ca. 80,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 5 Stufen |
| Datenträger | 1 CD, 330 bis 550 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/233 mit 32 MB RAM (besser P2/450 mit 64 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | Isografik in 800 x 600, 1024 x 768 oder 1280 x 1024 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden optional über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brillen nicht geeignet |
| Sound | Lautstärke für Sprache, Musik und Effekte getrennt regelbar |
| Eingabe | Maus, Tastatur |
| Multiplayer | 8 Spieler an einem Rechner, via LAN, (Null-)Modem oder Internet |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel)**

schlecht — okay — sehr gut

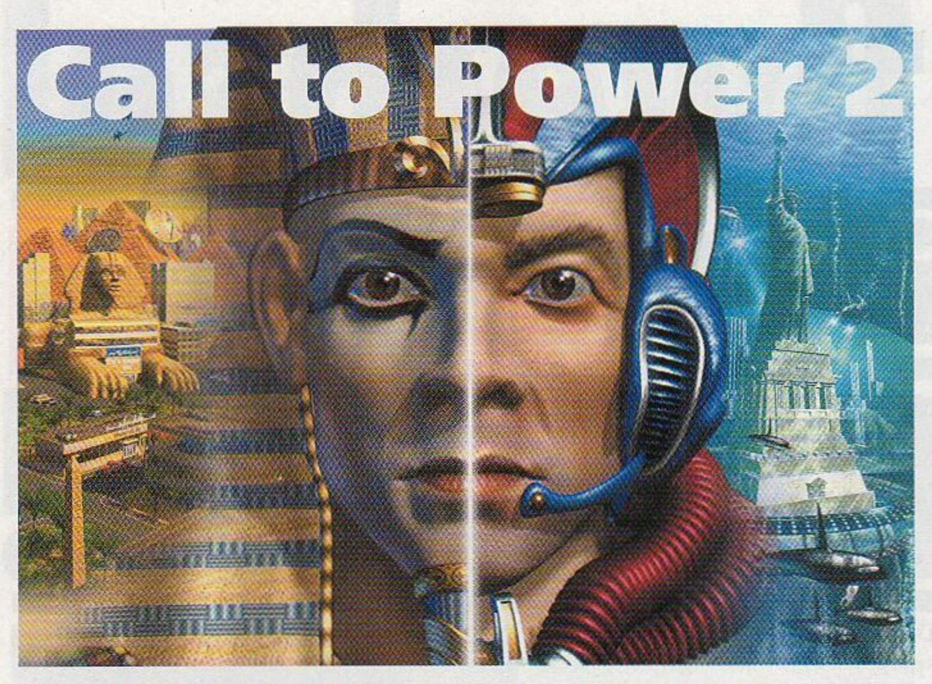
- P2/233, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P2/400, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 128 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

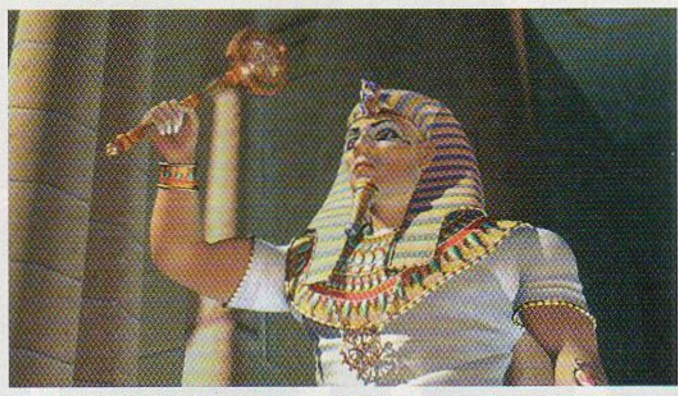
- 70% Handel
- 20% Aufbau
- 10% Kämpfe



# Call to Power 2



Kein *Civilization* im Titel, kaum Innovationen im Spiel: So kann selbst Alexander der Große nicht in Hitregionen vorstoßen.



Neues Intro, alte Story: die Geschichte der Menschheit im Schnelldurchlauf



Die Eroberung des Luftraums in naher Zukunft ist nicht mehr möglich, stattdessen wird mit neuen Einheiten und Gebäuden der Meeresboden besiedelt

Das originale *Civilization* samt Nachfolger stammt von Kultdesigner Sid Meier, der gerade an Teil drei seiner Saga zur Geschichte der Menschheit feilt. Zwischenzeitlich hatte Activision die Rechte am Namen und mit *Civilization: Call to Power* auch Erfolg – man verkaufte vor anderthalb Jahren mehr Exemplare als Sid von *Alpha Centauri*. Aufgrund eines Gerichtsbeschlusses mussten die kalifornischen Entwickler diesmal auf den Titelzusatz verzichten, jetzt entscheidet allein die Qualität...

Was aber, wenn das Programm bereits auf den ersten Blick seinem Vorgänger zum Verwechseln ähnlich ist? Sicher, in Ausgabe 5/99 gab es einen Hit – aber gewiss nicht für eine Isografik, die anno 2000 nur noch veraltet wirkt: Animiert sind bloß jene Einheiten, die gerade am Zug sind; Effekte sucht man vergebens. Lediglich das ohnehin schon bedienungsfreundliche Benutzerinterface wurde überarbeitet und lässt nun kaum noch Wünsche offen. Für jedes wichtige Feature im Spiel gibt es einen eigenen Manager (Inland, Stadt, Nation, Handel, Wissenschaft, Diplomatie, Einheiten), sämtliche Menüs sind übersichtlich gestaltet und lassen sich mit maximal zwei Mausklicks erreichen.

## Vom Faustkeil zur Nuklearwaffe

Auch inhaltlich kaum Neuerungen: 4000 vor Christus beginnt man mit einem von 41 wählbaren Völkern, die sich jetzt in Sachen Wirtschaft und Militär geringfügig voneinander unterscheiden. Ist die erste Ansiedlung in geeigneten Boden auf der zunächst abgedunkelten Karte gestampft, können Bauaufträge für Lagerhäuser, einen Marktplatz, Stadtmauern und Militäreinheiten erteilt werden. Je nachdem, welche Technologien erforscht werden, stehen dann unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung. Entscheiden Sie sich z.B. schon früh für die Eisenverarbeitung, haben Sie bald angriffsstarke Samuraikämpfer – wer sich hingegen auf den Handel konzentriert, füllt durch Schachern mit anderen Städten die meist leere Staatskasse.

Neu sind viele der „Weltwunder" wie das Empire State Building oder die Chinesische Mauer, die ihrem Bauherrn wieder Boni wie erhöhte Truppenstärke oder mehr Respekt der Gegner in Aussicht stellen. Mit Siedlern gründen Sie weitere

Weiße Ränder zeigen den von der Größe der Stadt abhängigen Rohstoffeinzugsbereich

Wer sich z.B. alle Elfenbeinvorkommen der Welt (Elefantensymbol) sichert, hat eine lukrative Monopolstellung

Eingesetzte Stadthalter nehmen dem Spieler nun auf Wunsch viel Arbeit ab

Blaue Grenzlinien für das Territorium der eigenen Nation

In Managementmenüs lässt sich jede Einzelheit für Handel, Diplomatie etc. regeln

Städte, sorgen mit Feldern und Bergwerken für Nahrung sowie Rohstoffe und sind laufend um das Wohl der Bevölkerung bemüht – seid fruchtbar und mehret euch! Die KI der bis zu sieben Computergegner (ebenso viele Konkurrenten sind nun via Internet, Netzwerk und auch vor einem Rechner möglich) ist wieder beeindruckend hoch, was gerade in den erweiterten Diplomatiemöglichkeiten zum Tragen kommt. Konnte man früher auf Forderungen nur mit ja oder nein antworten, sind jetzt sogar Gegenvorschläge drin, wobei natürlich stets die Haltung zwischen freundlich und aggressiv ausschlaggebend ist.

Zu Spielbeginn simuliert eine Runde (berittene oder mobile Einheiten können hier mehrere Züge machen) zwanzig Jahre, nach und nach verkürzt sich die Spanne auf bis zu ein Jahr. Bei insgesamt 6300 Spieljahren macht das achthundert bis tausend Runden! In drei auf historischen Begebenheiten beruhenden Szenarien liegt die Würze hingegen mehr in der Kür-



Die umfassende Lexikothek hält spielerische sowie historische Infos zu Forschungsprojekten, Weltwundern und Einheiten bereit

## Das ist neu

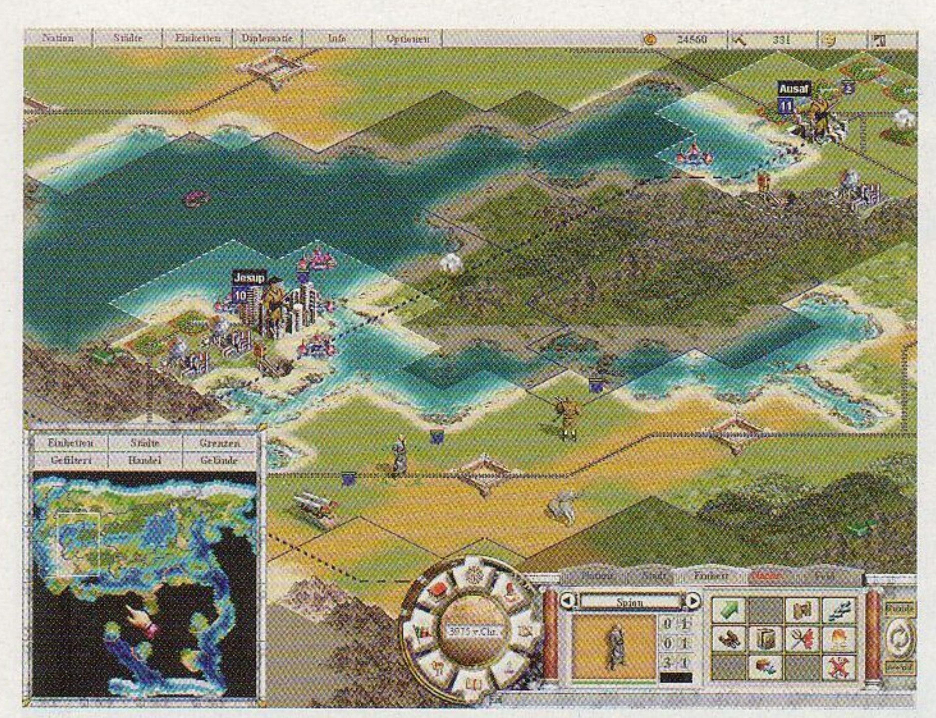
- überarbeitete Benutzeroberfläche
- 3 historische Szenarien und Erdkarte
- Völker mit eigenen Stärken und Schwächen
- verbessertes Diplomatiesystem
- Unterstützung durch Stadthalter
- weitere Einheiten und Weltwunder
- neue Wissenschaften und Stadterweiterungen



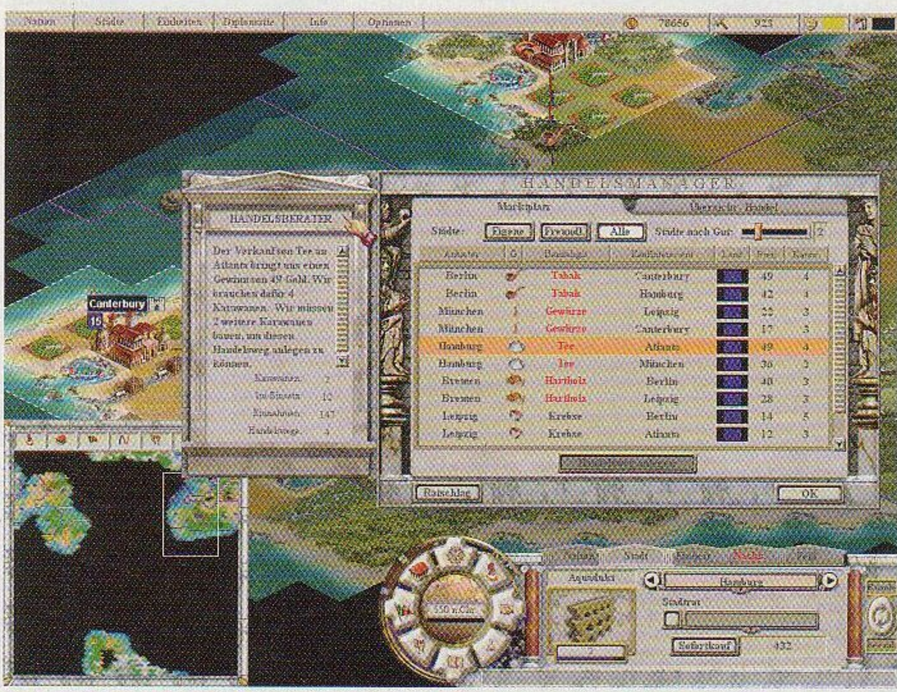
Die wenig spektakulären Kampfsequenzen sind wieder Selbstläufer, der Spieler verwaltet nur das Truppenkontingent



Da immer nur ein Projekt bearbeitet wird, lassen sich nun auch Bauvorhaben in Warteschlangen speichern und laden



Eines von drei Extraszenarien: Ein Nuklearkrieg zwischen zwei Nationen muss abgewendet werden



Der Handelsratgeber teilt u.a. mit, wie viele Karawanen für einen Handelsweg notwendig sind

ze: Der Aufstieg von Alexander dem Großen etwa beginnt erst 334 vor Christus, endet dank des unsterblichen Protagonisten aber in ferner Zukunft. Zudem kann auf einer der Erde nachempfundenen Karte die „echte" Welt erobert werden.

Sieben Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Online-Hilfe, Handels- und Militärratgeber sowie die umfangreiche „Lexikothek" mit spielerischen wie historischen Infos erleichtern Neulingen den Einstieg; für alte Hasen gibt es noch einen Szenario-Editor. Alles recht und schön, aber für Besitzer des Vorgängers kein Grund, weitere achtzig Mark zu investieren. Die paar neuen Einheiten, Weltwunder und Detailverbesserungen hätten ihnen als preisgünstiges Add-on zugestanden! (tk)

## Ganz persönlich

**Timo:** Leblose Landschaften, eckige Küstenlinien, magere Animationen – machen nicht auch rundenbasierte Strategiespiele in Rendergrafik oder gar 3D mehr Spaß? Um sich mit diesem „Komplexical" die Nächte um die Ohren zu schlagen, muss man schon ein Auge zudrücken. Von Neueinsteigern etwas viel verlangt, für Civ-Fans zu wenig Neues: ein Dilemma!



**Trille:** Ohne abstrakt-symbolische Darstellung von Einheiten, Städten usw. ist nun mal nie so viel Komplexität drin! Wer wuseln will, greift zu *Siedler 4* – mir geben durchdachte Verbesserungen im Konzept mehr als Gardinen vor jedem Fenster. Trotzdem sollte man sich den Erwerb zweimal überlegen, wenn schon der Vorgänger auf der Festplatte parkt.



## Call to Power 2

Globale Aufbaustrategie im Rundentakt, wenig Neues

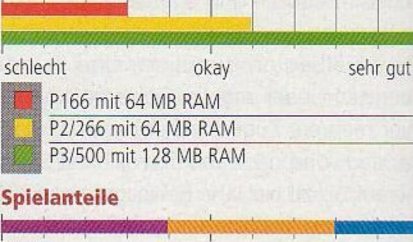
**78 %**



**Grafik 64%**
**Sound 72%**
**Steuerung 85%**
**Motivation 79%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Activision |
| Online-Info | www.activision.de |
| Preis | ca. 99,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit | 7 Stufen |
| Datenträger | 1 CD, 470 oder 700 MB auf der HD |
| System | ab einem P166 mit 64 MB RAM (besser P2/400 mit 128 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | Isografik in 800 x 600 bis 1280 x 960 Pixeln, 3D-Beschleuniger und -Brillen werden nicht unterstützt |
| Sound | Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar |
| Eingabe | Maus |
| Multiplayer | Endlosspiel für bis zu 8 Teilnehmer via LAN, Internet oder vor einem Rechner (Hot-Seat) |

**Leistungscheck (1024 x 768 Pixel)**




40% Aufbau
40% Taktik
20% Entwicklung

# Sacrifice

Sanfte Hügel, schroffe Klippen, dahinziehende Wolken, glitzernde Funkenregen, bizarre Monster: So schön kann PC-Strategie sein!

Bemerkungen wie „Ganz hübsch – für ein Strategiespiel…" wird man zum aktuellen Produkt von Shiny nicht zu hören bekommen. Erst in Ausgabe 11/00 hatten wir das Actionstrategical ja zum bestaussehenden ECTS-Titel gekürt, jetzt setzt es endgültig neue Grafikmaßstäbe – an denen sich künftig wohl auch Actiongames messen lassen müssen…
Die Rahmenhandlung ist schnell erklärt. Sie lenken die Geschicke eines Magiers, der nach der Zerstörung seines Heimatplaneten in einer fremdartigen Welt gestrandet ist. Diese wird von fünf Gottheiten regiert, denen man alsbald seine Dienste anbietet. Leider gelang aber noch einem weiteren Flüchtling der Sprung durch die Dimensionen: Dämonenfürst Marduk, verantwortlich für die Vernichtung des alten Reiches, führt auch in der neuen Umgebung nichts Gutes im Schilde. Da die zerstrittenen Götter nur schwer von der drohenden Gefahr zu überzeugen sind, müssen in der zehn Missionen umfassenden Solokampagne vornehmlich deren Zwistigkeiten geschlichtet werden. Marduk trifft man erst zum finalen Showdown wieder.

### Zum Sterben schön

Vor jedem Spielabschnitt lauscht man also zunächst dem mehr oder weniger aus Beleidigungen bestehenden Diskurs der Überwesen. Jedes von ihnen hält theoretisch zehn Aufträge bereit, doch werden sich nur die wenigsten Spieler auf einen Meister beschränken wollen. Folglich kann beispielsweise der erste Einsatz für Stratos, den Herrn der Winde, bestritten werden, der nächste für Earthworm Jim…, äh, Erdgott James. Zwischendurch vielleicht eine Mission für die gute Persephone und so weiter.
Abhängig von Ihrer Wahl erweitert sich das Repertoire Ihres Magiers nach und nach um Angriffs-, Verteidigungs- oder Heilsprüche. Außerdem lässt sich in jeder Mission eine neue Monsterart erschaffen,

Zustand des Helden: Anzahl der verfügbaren Seelen, Manavorrat, Lebensenergie

Übersicht der gerade angewählten Kreaturen, maximal zwölf

zoombare Übersichtskarte

Zaubermenü mit drei Kategorien: Kreaturen erschaffen, Kampf- und Heilsprüche, Gebäudezauber

**Opfer spielen eine zentrale Rolle: Hier rösten wir eines unserer Monster über einem feindlichen Altar, um den gegnerischen Magier zu besiegen**

welche ebenfalls vom jeweiligen Gott vorgegeben wird. Somit gleicht keine Kampagne der vorherigen, auch wenn sich die erhältlichen Zauber und Kreaturen des Öfteren stark ähneln: Was goldene Drachen für den einen, sind gefallene Engel für den anderen Gott. Und ob man nun einen patentierten James-Erdwall errichtet oder mit Pyros Hilfe eine Wand aus Flammen zieht, macht letztlich kaum einen Unterschied.

Dieser scheinbare Nachteil ist in Wahrheit einer der größten Vorzüge des leicht verständlichen Gameplays. Statt sich ständig mit neuen Funktionen und Features vertraut machen zu müssen, genügt ein rascher Trainingslauf in den drei Tutorialmissionen, um das simple Spielprinzip sowie das beinahe ebenso simple Handling über Zugrahmen, Hotkeys und Gruppenzuweisungen per Maus und Tastatur zu verstehen. Ähnlich wie in Bullfrogs Strategiehit *Populous: The Beginning* stellt stets der eigene Magier die zentrale Gestalt dar. Selbstverständlich dürfen befreundete Kreaturen auf Patrouille oder zum Angriff geschickt werden, in der Regel liegt ihre Aufgabe jedoch im Bewachen des Protagonisten. Mit ihm zieht man vom Altar der jeweiligen Gottheit aus los, um die Gegend zu erkunden und für gewöhnlich auch zu erobern.

Da besagte Altäre nur sehr schwache Lieferanten magischer Energie darstellen, müssen möglichst schnell weitere Manaquellen gefunden und mit Hilfe eines so genannten Manalithen für andere Zauberer unzugänglich gemacht werden. Wann immer Sie sich nun in der Nähe dieses Bauwerks aufhalten, lädt sich Ihr Manavorrat auf. Um auch unterwegs nicht auf dem Trockenen zu sitzen, sollten zumindest drei, besser fünf „Manahoars" erschaffen werden. Diese kleinen Kreaturen kanalisieren die gewonnene Zauberkraft auch über große Distanzen und versorgen den Magier mit der dringend benötigten Spruchenergie.

Das zweite Standbein des Ressourcenmanagements bilden Seelen. Jedes Monster setzt eine bestimmte Anzahl an Seelen voraus, welche gleichzeitig seinen Wert widerspiegeln. Simple Flattermänner oder die schwachen Manahoars lassen sich aus nur einer Seele erschaffen, die mächtigsten Kreaturen verlangen immerhin fünfmal so viel. Diese Lebensgeister schweben erntebereit über gefallenen Monstern. Handelte es sich bei dem Verblichenen um



**Die in Echtzeit berechneten Cutscenes zwischen und teils auch in den Missionen verblassen im Gegensatz zur eigentlichen Spielgrafik**

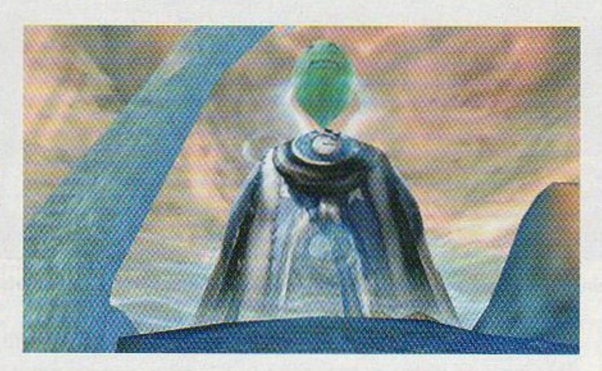
## Die Götterriege



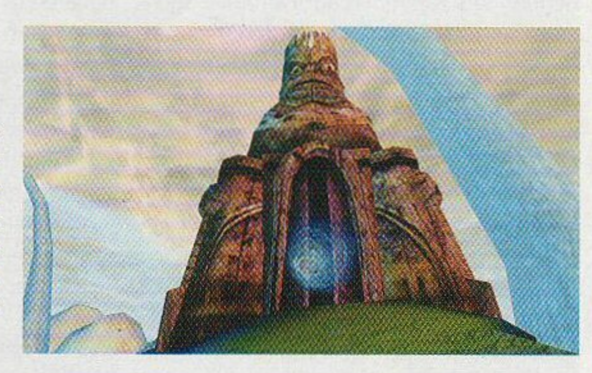
**Persephone:** Herzlich, aber hart zeigt sich die Göttin des Lebens. Sie bietet eine ausgewogene Mischung an Kreaturen und (Heil-)Sprüchen. Ihre Heimat ist das immergrüne Elysium, ihr Erzfeind heißt Charnel.



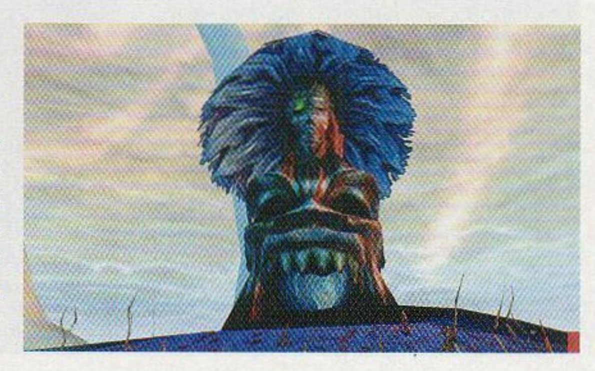
**James:** Sieht nicht nur aus wie Earthworm Jim, sondern gibt sich auch ähnlich gutmütig. Als Gott der Erde verfügt er über mächtige Steinmonster, seine Angriffszauber sind allerdings etwas ungenau in der Anwendung.



**Stratos:** Der Gott der Winde und des Wissens ist aufgrund seiner neutralen Haltung nur schwer einer Seite zuzuordnen. Seine Monster zählen zu den schnellsten, seine Wirbelstürme sind spektakulär anzusehen.



**Pyro:** Der fortschrittlichste unter den Göttern versucht seine Monster mit Hilfe moderner Technologie aufzupeppen. Dass er hierzu andere Kreaturen in Fabriken sperrt, wird von den Kollegen jedoch nicht gern gesehen...



**Charnel:** Der Gott der Zerstörung wird von den anderen Überwesen gemieden, doch in seinem Ödland gedeihen mächtige Höllenkreaturen und Zauber der fiesesten Sorte – wie z. B. „Organe verdampfen".

ein verbündetes Wesen, erscheinen die Seelen blau – ein simples Darüberlaufen genügt, um sie einzusammeln. Schwieriger wird es bei den roten Seelen getöteter Gegner. Hier muss mit Hilfe eines Beschwörungszaubers ein Teufelchen herbeizitiert werden, das sich dann umgehend an der Leiche zu schaffen macht. Nach kurzem Hin und Her schleppt es den Körper zum Altar, wo er der aktuellen Gottheit im titelgebenden Ritual geopfert wird. Die zeitaufwendige Prozedur vermeidet unnötige Hektik auf dem Schlachtfeld, da selbst der schnellste Seelenräuber kaum flinker als ein Magier sein kann, der einfach nur an seinen gefallenen Geschöpfen vorbeizuspazieren braucht. Aus diesem Grund kann man sich voll auf das laufende Gefecht konzentrieren, um hernach als Sieger eigene und fremde Seelen einzusammeln.

Trotz allem empfiehlt es sich jedoch, seine Untergebenen regelmäßig zu heilen oder anderweitig zu schützen. Jede Kreatur verfügt nämlich über eine eigene Kill-Statistik und proportional dazu wachsende Erfahrungswerte. Besonders nützlich ist in diesem Zusammenhang die Sonderfähigkeit des Drachenhelfers „Sirocco"; zu finden in der zweiten James-Mission. Er kann abgenippelte Kämpfer direkt ins Leben zurückrufen, was nicht nur Mana und Zeit spart, sondern auch die Eigenschaftswerte des jeweiligen Charakters erhält. Segnet allen Vorsichtsmaßnahmen zum Trotz einmal Ihr Zauberer das Zeitliche, ist die Schlacht übrigens ebenfalls noch nicht verloren: Nach einem intensiven Manabad spürt der Gute wieder festen Boden unter den Füßen und darf sich erneut ins Kampfgetümmel stürzen. Erst wenn der eigene Altar zerstört wird, ist endgültig Schluss.

So spannend sich das alles anhören mag, während der Schlachten schwächelt das Gameplay etwas. Klar, man kann seine Truppen mit einem Heil-, Schutz- und Beschleunigungszauber unterstützen sowie den einen oder anderen Blitz gegen den Feind schleudern bzw. aus dem Hintergrund mächtige Wirbelstürme aufziehen lassen. Kommt es jedoch zu einem größeren Handgemenge, reduziert sich die Rolle des Spielers weitgehend auf die des Beobachters: Entweder das eigene Heer ist stark genug oder nur ein schneller Rückzug kann helfen – an überlegte Befehlsvergabe oder gezielte Spezi-

alattacken ist in dem Durcheinander kaum zu denken.
Allerdings soll nicht verschwiegen werden, dass der Schwierigkeitsgrad verglichen mit anderen Shiny-Produkten wie beispielsweise *Messiah* erfreulich vernünftig, um nicht zu sagen moderat ausfällt. So sollte es selbst ungeübten Magiern möglich sein, den Lohn einer abgeschlossenen Kampagne in Form von zusätzlichen Deathmatch-Charakteren (anfangs stehen 13 zur Verfügung) oder individuellen Spruchkombinationen für Multiplayer-Matches zu ernten.
Angesichts der Grafikpracht von *Sacrifice* geraten jedoch selbst derlei einfallsreiche Goodies schnell in Vergessenheit: Die bewegliche Verfolgerkamera zeigt fantastische 3D-Welten; speziell Persephones grüne Inseln erfreuen das Auge mit zahlreichen Bäumen, Hütten und anderen Landschaftsdetails. Rechnet man nun noch die unbegrenzte Sichtweite (lediglich die zoom- und drehbare Minikarte wird anfangs durch Kriegsnebel verschleiert) sowie die teils turmhohen und dennoch äußerst detailliert dargestellten Monstrositäten hinzu, ergibt sich ein optisches Feuerwerk, wie man es bislang nur von herausragenden Actionspielen kannte!
Sphärische Begleitmusik und martialische Kampfgeräusche bilden den passenden Rahmen für die epischen Schlachten – hier will man wirklich jedes Level zumindest einmal gesehen haben. Fast schon ein Wunder, wie flüssig die ganze Pracht bereits auf einem ordentlichen P2-Rechner mit passendem 3D-Beschleuniger in die Gänge kommt. Ab einem Pentium 3 mit TNT-2-Karte ist dann selbst in höheren Auflösungen kein Rucken mehr zu spüren.
Kurz und sehr gut: Erstmals seit *Homeworld* weht wieder frischer Wind im Strategiegenre. Und aufgrund der vielfachen Kombinationsmöglichkeiten lässt es sich auch leicht verschmerzen, dass die einzelnen Kampagnen verhältnismäßig schnell durchgespielt sind. Dass sich praktisch alle Missionen auf die gleiche Weise bewältigen lassen (opfert man eine eigene Kreatur auf dem Altar eines feindlichen Gottes, stirbt der betreffende Magier endgültig), ist ebenfalls verzeihlich, da es fast immer einen zweiten und besseren Weg zum Sieg gibt. Solcherlei Finessen werden von den Göttern mit zusätzlicher Erfah-



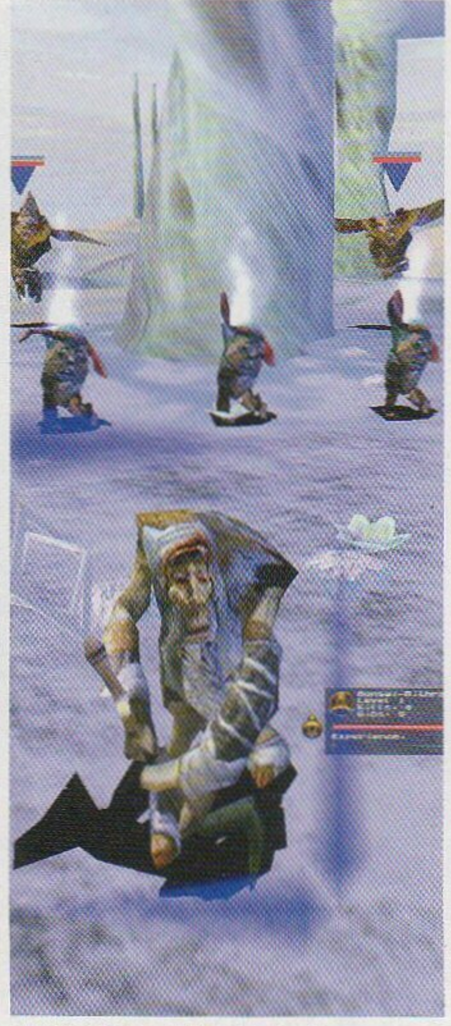
**Die Sichtweite ist beeindruckend, allerdings müssen die meisten Zauber in unmittelbarer Nähe des Ziels ausgesprochen werden**



**Die putzigen Manahoars (vorne) und Manalithen (im Bau) sind unumgänglich für kostenintensive Zauber**

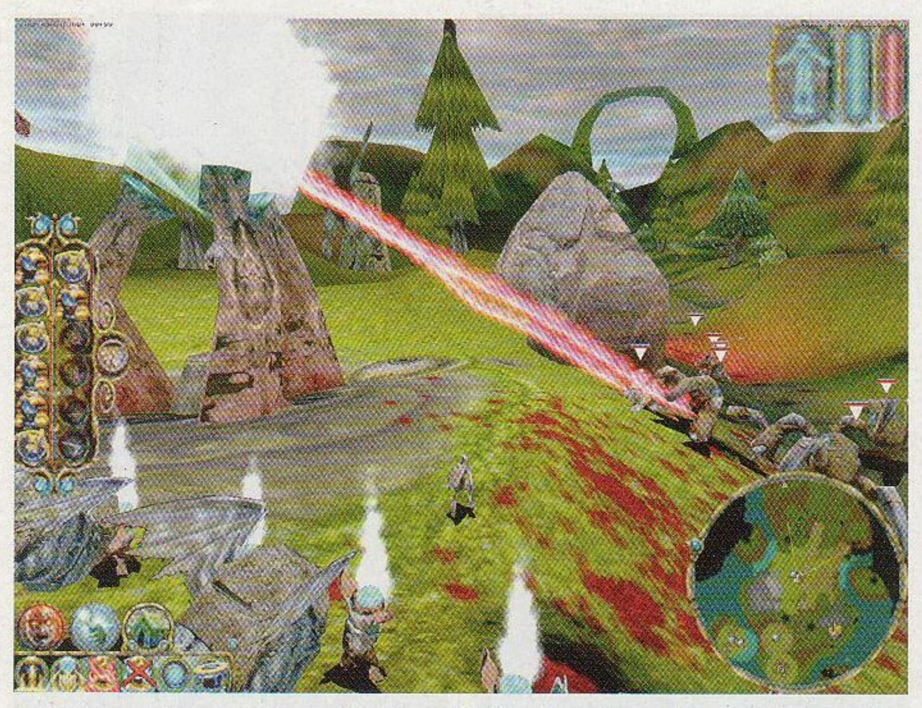


**Spielergehilfe Zyzyx flattert zwar immer mit, ist jedoch nur im Tutorial wirklich wichtig**



**Der blinde Seher Mithras ist einer jener Mehrspielercharaktere, die Solosieger als Bonus erhalten**


Mit einer solchen Armee hat man nichts mehr zu befürchten


Per Zauberspruch lassen sich eigene Gebäude mit Wächtern (erkennbar an der roten Leine) versehen

## Ganz persönlich

Für mich der entscheidende Punkt: Wo andere Strategietitel schnell in Arbeit (unterhaltsame zwar, aber immerhin) ausarten, macht *Sacrifice* einfach Spaß! Ich leide mit meinem Helden, freue mich über seine Siege, hasse alle Gegner und lache über ihre Niederlagen. Und wie oft geschieht es sonst schon, dass man ein Spiel unmittelbar nach dem Ablaufen der Schlusscredits noch einmal von vorn beginnt? Bei mir jedenfalls so gut wie nie…


Markus

rung sowie den bereits erwähnten Hilfskreaturen honoriert.

Sollte trotz all dieser netten Details der Kampf gegen den Rechner irgendwann ausgereizt sein, vermag der Multiplayer-Modus beim Spielspaß nochmals eins draufzusetzen. Schließlich ist das ganze Gamedesign darauf ausgelegt, schnell zur Sache zu kommen. Und das zerklüftete 3D-Terrain (eigene Karten können per integriertem Editor erstellt werden) öffnet hinterhältigen Taktiken Tür und Tor. Kurzum: Wer hier nicht zuschlägt, hat generell was gegen Strategiespiele. Oder gegen Fantasy-Szenarien. Vermutlich sogar beides. (mz)




## Sacrifice

Actionstrategie als bildgewaltiges Epos

**87 %**



**Grafik 93%** **Steuerung 84%**
**Sound 85%** **Motivation 86%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Shiny/Virgin |
| Online-Info | www.vid.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | englisch mit Untertiteln, deutsche Version in Vorbereitung |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| Datenträger | 1 CD, 612 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/300 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB RAM) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, mit 3D-Brille atemberaubend |
| Sound | EAX, Direct3D- und A3D-Sound werden unterstützt, Lautstärke der Musik regelbar |
| Eingabe | Maus, Tastatur |
| Multiplayer | bis zu 5 Spieler über Netzwerk oder Internet im Deathmatch auf 32 eigenen Karten, Editor integriert |

**Leistungscheck (1024 x 768 Pixel, volle Details)**

schlecht — okay — sehr gut

- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P2/450, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5

**Spielanteile**

- 10% Erkundung
- 40% Truppenorganisation
- 50% Kampf

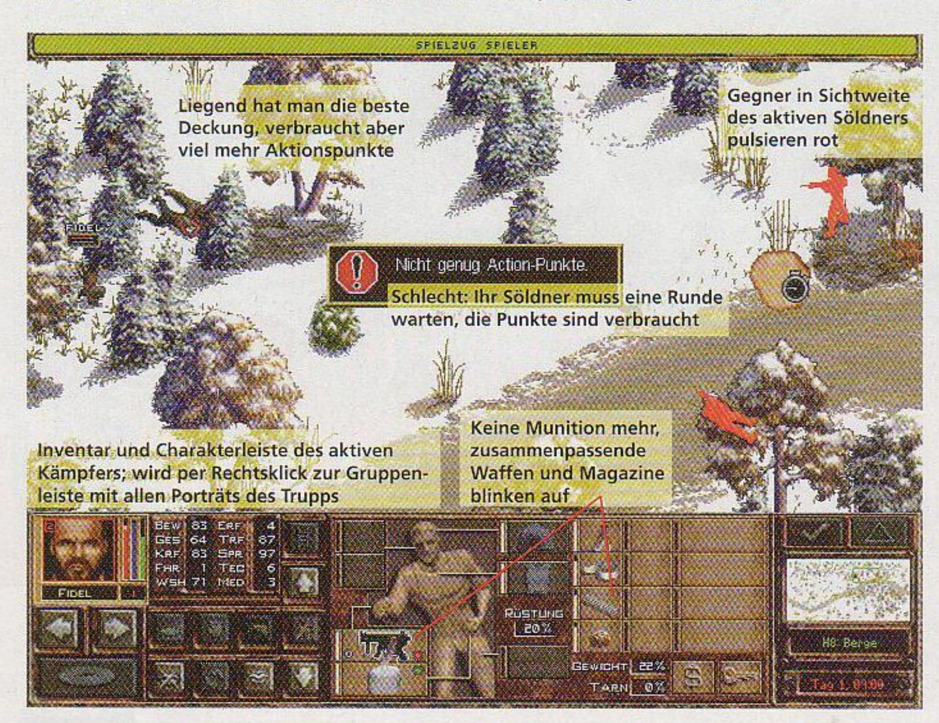
# Jagged Alliance 2

## Unfinished Business

Unerledigte Geschäfte in Arulco: Zum zweiten Mal kämpfen die Sir-Tech-Söldner rundenweise in der dritten Welt gegen das Unrecht – ob sie dabei mehr finden als eine Missiondisk?




Farbige Felder zeigen jetzt an, wie das Terrain zur Deckung optimal genutzt werden kann




Im Sommer 1999 haben wir Arulcos rechtmäßigen Herrscher gegen den Widerstand von Daidrannas Rebellen auf den Thron gesetzt, jetzt ruft Enrico erneut um Hilfe: Die Ricci Minengesellschaft versucht mit Raketenwerfern ins Geschäft zurückzukommen; wie vor der Revolution will sie das Land ausbeuten. Also auf in den Nachbarstaat Tracona, um die dort postierten Abschussbasen hochzunehmen…

Bereits bei der Ankunft werden Erinnerungen wach, leider auch an technische Schwächen. Zunächst begrüßt uns der bekannte Laptop, die gesamte Mannschaft wird zu einer Videokonferenz rekrutiert – sein Alter Ego erstellt der Spieler selbst oder importiert den alten Haudegen aus *Jagged Alliance 2*. Persönlichkeitsprofile, Fähigkeiten im Umgang mit Waffen, Sprengstoff, Medikits etc. sowie die Fitnesswerte der Auftragskämpfer können dabei über zwei Söldnerorganisationen abgefragt werden. Das anschließende Planungsinterface, in dem der Truppe Aufgaben und Einsatzorte zugeteilt werden, ist genau wie die Isografik im Spiel absolut unverändert geblieben. Auch die Inventarverwaltung für Hunderte authentischer Schusswaffen, Granaten, Minen, Dietriche usw. bereitet Veteranen ein Déjà-vu. Einsteigern mögen die Menüs aber eher trostlos erscheinen.

### Ein Minisequel

Hier liegt zumindest unter kaufmännischen Gesichtspunkten ein Fehler im Konzept vor: Bis Neulinge die durchdachte, aber hoch komplexe Bedienung beherrschen und sich Faszination einstellen kann, werden wohl viele die Maus schon ins Korn geworfen haben. Dabei ist die Mischung aus Strategie und Rollenspiel nach wie vor genial, auch wenn der Wirtschaftsteil deutlich abgespeckt wurde. So müssen keine Minen mehr erobert werden, um eine stetige Einnahmequelle zu eröffnen; Geld gibt es nur noch nach erfolgreichen Missionen. Dafür fällt aber auch die periodische Besoldung der Kämpfer weg, ihnen genügt nun eine einmalige Zahlung bei der Rekrutierung. Und zivile Truppen können ebenfalls nicht mehr als Sektorwachen trainiert werden. Damit wird das Gameplay einerseits schlanker und konzentriert sich stärker auf die tak-

tischen Elemente im Rundenkampf, andererseits ist aber der Wegfall interessanter Features zu beklagen.

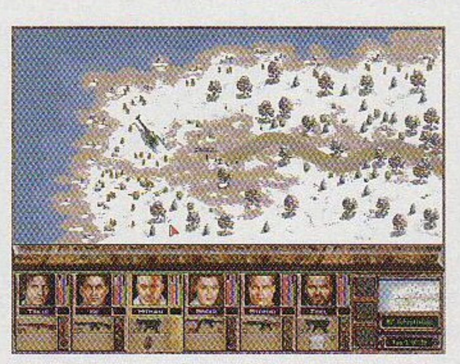
Ist die Mannschaft komplett, geht es per Heli ins Einsatzgebiet; nach wie vor sind solche Zwischensequenzen in Spielgrafik gehalten. Der Landeanflug gerät zum Desaster, ein Pilotenfehler führt zum Absturz, doch alle Insassen überleben. Und schon beginnt der alte Zauber zu wirken: In kaum einem anderen Game sind die Charaktere so lebendig, reagieren so individuell auf Situationen und ihre Teamgefährten. Je nach Zusammensetzung der Truppe wird gemault oder es gibt gar Streit bis hin zur Arbeitsverweigerung. Die deutsche Sprachausgabe wirkt nicht so überzeugend wie im Vorgänger, teils scheinen die neuen Stimmen deplatziert.

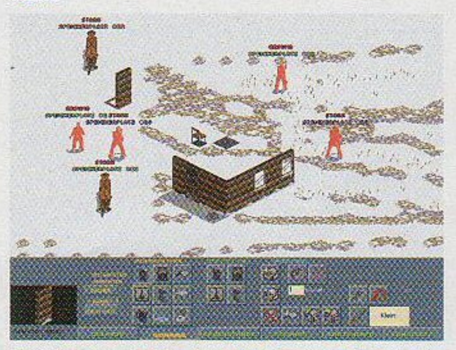
Keine Neuerungen auch beim Kampfsystem, aber war da überhaupt etwas zu verbessern? Je nach Fähigkeitslevel, physischer und psychischer Verfassung verfügen die bis zu sechs Kämpen über ein Kontingent an Aktionspunkten, das durch Laufen, Kriechen, Schießen usw. rundenweise aufgebraucht wird. Wieder verbrät ein Scharfschütze für das Anvisieren des Gegners weniger Zähler als ein Greenhorn, alle Fähigkeiten sind trainierbar und entwickeln sich im Verlauf der Geschichte. Neu und hilfreich sind angezeigte Sichtlinien, Waffenreichweiten und Deckungsmöglichkeiten, farbige Felder geben nun mehr Aufschluss über die Möglichkeiten im Terrain.

Der Schwierigkeitsgrad ist dreifach regelbar, dazu kommt mit dem „Ironman-Modus" eine Herausforderung für wahre Profis: keine Speicherfunktion während der teils mehr als dreißig Minuten dauernden Kämpfe! Combat-Veteranen werden sich zudem über den umfangreichen Leveleditor für die Gestaltung eigener Missionen freuen, jedoch den nach wie vor fehlenden Multiplayer-Modus wohl weiterhin vermissen. Zumal zwanzig Sektoren sowie je zehn neue Charaktere und Waffen ein tolles Add-on, aber eine schwache Vollversion ergeben. Am Ende sitzt das Game damit trotz aller Genialität zwischen den Stühlen, denn Neueinsteigern hat es wenig mehr als der zum Budgetpreis erhältliche Vorgänger zu bieten. (mt)



Mit Granaten oder Sprengladungen können z.B. Generatorstationen außer Gefecht gesetzt werden


Die Übersichtskarte gibt Aufschluss über wichtige Gebäude und die Positionen von Freund und Feind


Mit dem Leveleditor lassen sich eigene Missionen erstellen: ein in jeder Hinsicht komplexes Tool

## Was ist neu?

* 20 Sektoren
* 10 Charaktere
* 10 Waffen
* Leveleditor
* Ironman-Modus
* Anzeige von Sichtlinien, Waffenreichweiten und Deckungsmöglichkeiten
* abgespeckter Wirtschaftsteil

## Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Als Add-on zu teuer, als Vollspiel zu dünn

**80 %**



**Grafik 67%**
**Sound 80%**
**Steuerung 80%**
**Motivation 83%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Sir Tech/Innonics |
| Online-Info | www.unfinishedbusiness.de |
| Preis | ca. 70,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | im Normal- und Ironman-Modus je 3 Stufen |
| Datenträger | 1 CD, 380 bis 630 MB auf der HD |
| System | ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P2/266 mit 64 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 Pixel, Grafikdetails regelbar, keine 3D-Unterstützung |
| Sound | Lautstärke von Effekten, Sprache und Musik getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | nein |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**

schlecht — okay — sehr gut

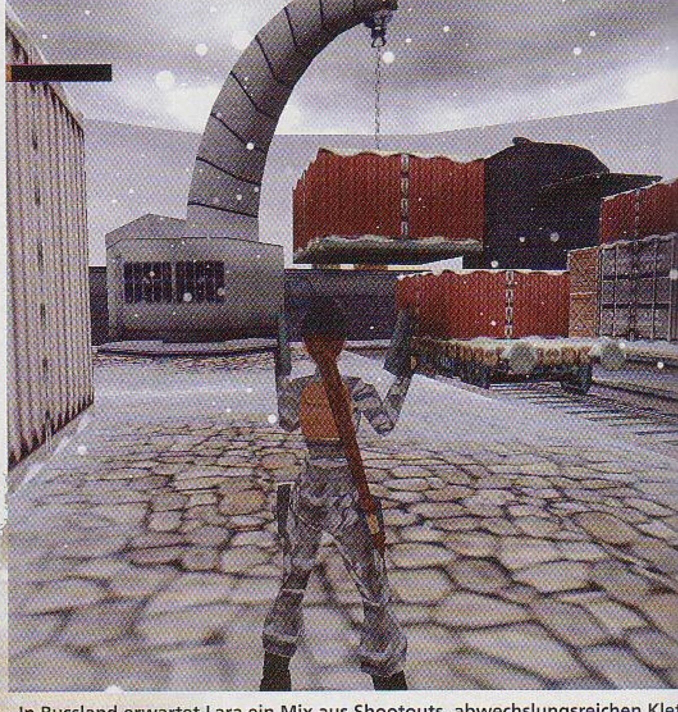
- P166 mit 32 MB RAM
- Celeron 266 mit 64 MB RAM
- P3/500 mit 128 MB RAM

**Spielanteile**

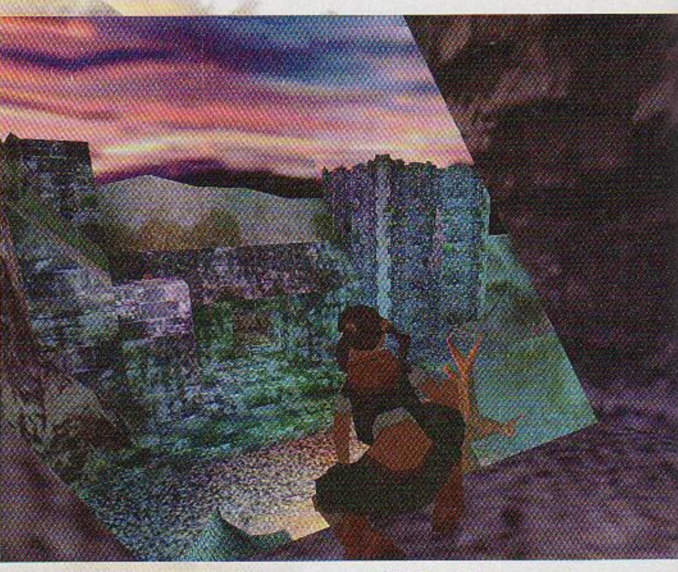
- 50% Kampftaktik
- 20% Strategie
- 30% Truppenmanagement

# Tomb Raider: Die Chronik

Abschiedsgrüße von Lara: Das letzte Abenteuer nach bewährtem Muster beinhaltet vier brandneue Episoden aus dem bewegten Leben der berühmtesten Schatzsucherin aller Zeiten.

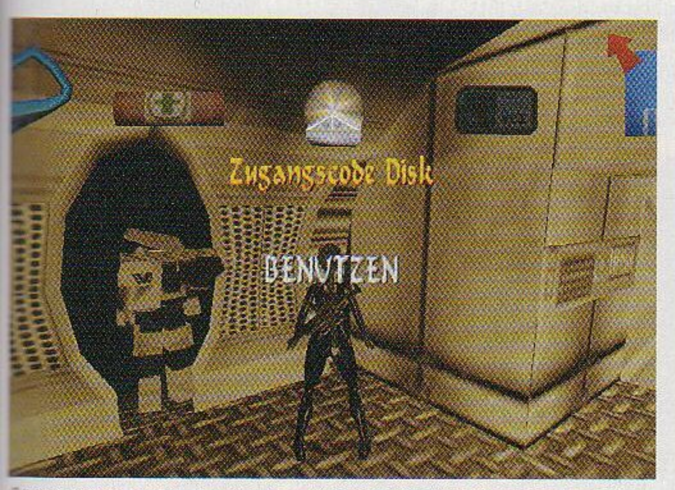


In Russland erwartet Lara ein Mix aus Shootouts, abwechslungsreichen Klettereien und einer Fahrt im U-Boot

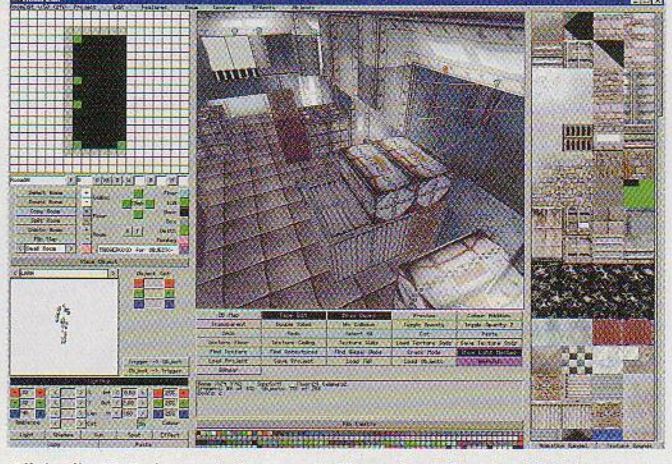


Schöne Aussichten: Auch wenn sich Lara nach allen Seiten umsehen kann, ist der Lösungsweg im Irlandkapitel nicht immer leicht zu entdecken

Im Kolosseum wartet der Schwertgott auf seine Abreibung: Einer der mächtigsten Endgegner, den Lara je vor ihre beiden Pistolenläufe bekommen hat!




Übersichtlich, praktisch, ganz das Alte: Zuverlässig bunkert das Inventory Schlüssel, Waffen und andere Fundstücke



Allein die CD-Dokumentation zum beiliegenden Editor ist 143 Seiten stark. Das Tool erfordert viel Einarbeitungszeit und wird von Eidos auf der (englischen) Homepage unterstützt. Software für Freaks

Viermal *Tomb Raider*, viermal ein Director's Cut, und jetzt soll tatsächlich Schluss sein? So will es der Hersteller, entsprechend final gibt sich das hervorragende Renderintro: Die seit dem Ende ihres letzten Abenteuers vermisste Lara Croft wird von Eltern und Butler betrauert, die Hinterbliebenen schwelgen in Erinnerungen an die großen Taten der Polygonheldin. Vier davon darf man hier nachspielen – alles eigenständige und noch nie da gewesene Episoden, die sonst durch keinen weiteren Handlungsfaden verknüpft sind.

Die Erinnerungstournee beginnt in Rom, wo man sich in das Actionabenteuer einspielen soll. Zu Beginn kommen Lara kaum Angreifer in die Quere, es wartet ein komplett gegnerfreier Trainingsabschnitt, dann recht viel Laufen, Hüpfen, Klettern, Turnen, Schwimmen und Knobeln. Die üblichen Aufgaben halt: Schalter drücken, Schlüssel finden, Tore öffnen und letztlich im Kolosseum Todfeind Larson ausknipsen. Ähnlich geht es in der russischen U-Boot-Basis weiter, nur nimmt die Bleidichte in der Luft erheblich zu. Im feschen Tarnanzug trifft Lara (auf) Soldaten aller Art und lässt in spannenden Shootouts die Läufe glühen – das bewährte Pistolenpaar ist ebenso wieder dabei wie die Uzis.

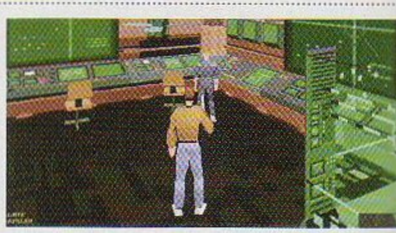
**Die letzte Grabräuberin?**

Das folgende Irlandszenario kommt dann gänzlich ohne Waffengewalt aus, wurde aber mit etwas Fantasy angereichert. Während die 16 Jahre junge Heldin mit fliegenden Pippi-Langstrumpf-Zöpfchen dem „Geheimnis des Galgenbaums" nachspürt, begegnet sie unheimlichen Dämonen, taucht durch verzweigte Unterwasserkanäle, läuft offenes Gelände ab, hüpft viel und klettert noch mehr. Wie so oft in ihren Abenteuern besteht das größte Problem darin, den richtigen Weg zu finden. Meist ist der Unterschied zwischen begehbarem und verbotenem Untergrund nicht klar erkennbar, manchmal haben die Designer den Pfad richtig gemein versteckt.
Wer sich durchbeißt, erlebt Miss Croft von einer ganz anderen Seite. Für die Pirsch durch einen Hightechbunker zwängt sich das PC-Girlie in ein hautenges Catsuit, um Wachen, Roboter sowie mit mächtigen Laserkanonen bewehrte Cyborgs mit der Wirkung von Chloroform und einem kombinierten Schnellfeuer-Scharfschützengewehr bekannt zu machen. Allerdings schleicht man mehr, als man schießt, und fragt mehr, als man fraggt: Durch einen Knopf im Ohr bleibt Lara laufend in Kontakt mit Partner Zip, der ihr wertvolle Tipps zur weiteren Vorgehensweise in den Gehörgang flötet. Vorsicht ist hier die Mutter des Erfolgs, denn Lärm alarmiert die Wachen!
Alles in allem bietet die Chronik somit mehr als nur einen gelungenen Quer-

## Das Ende einer Legende?

Die Croft in der Urversion

Laras Zopf feierte Eidos 1997 wie eine Grafikrevolution, dazu fuhr *Tomb Raider 2* erstmals Fahrzeuge auf



Vom Publikum nahezu unbeachtet erfand EA Mitte 1996 für *Fade to Black* die „Heckansicht", erst *Tomb Raider* hat die Perspektive populär gemacht

*Adventures of Lara Croft* litt 1998 an Unübersichtlichkeit, manche Fans sollen bis heute im weitläufigen Gelände umherirren...

Starallüren: Mit allen Medien schnürt Eidos seit Jahren umfassende Lara-Marketingpakete, beispielsweise war der kommende Kinofilm mit Angelina Jolie kürzlich Coverthema der „TV Spielfilm"

Weihnachten '99 war das Quartett komplett: *The Last Revelation* strickte die Masche konsequent weiter



Bonbons für Ausdauernde: In der Chronik sind erste Skizzen und Renderartworks zur neuen TR-Generation versteckt

Lara Croft war vier lange Jahre das Zugpferd vor dem Karren von Core Design und Eidos: Seit Weihnachten '96 begeistert das knackige Computerbabe in kurzen Khakishorts nicht nur männliche Bildschirmabenteurer. Sie ist aber nicht zuletzt auch ein Marketinggeschöpf, denn nie zuvor wurde für ein Computerspiel derart stark die Werbetrommel gerührt. Das Geheimnis des Erfolgs steckt dabei teilweise in Kleinigkeiten. Die Schatzsucherin war auch deshalb in allen Medien so omnipräsent, weil Eidos für eine einzige Folge der TR-Saga mehr großformatige Renderartworks erstellt als andere für die Spieleproduktionen eines ganzen Jahres. Wenn etablierte Zeitschriften dann ihre Seiten aufpeppen wollen, sind Artworks der Jugendikone stets zur Hand.

### Film zum Spiel und Spiel zum Film

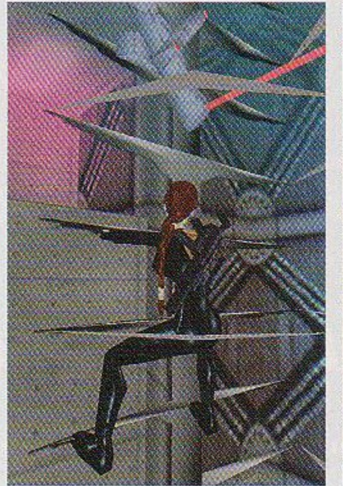
Natürlich war Weihnachtszeit immer Lara-Zeit, die Veröffentlichungstermine wurden mit Bedacht gewählt. Weniger Aufmerksamkeit hat man dem Spielkonzept gewidmet: Legt man die Bilder des ersten und aktuellen Teils nebeneinander, werden selbst Kenner mit der Zuordnung mehr Schwierigkeiten haben, als das nach gut vier Jahren Evolution der Fall sein dürfte. Wohl auch deshalb verabschiedet sich Eidos mit der Chronik endgültig vom klassischen Look. Das Game zum Kinofilm „Tomb Raider" ist aber bereits in Arbeit und soll viele Innovationen bieten: eine neue Grafikengine etwa und Episoden, die man aus dem Internet nachlädt. In der Chronik sind übrigens erste Skizzen und Artworks dazu versteckt – wer sie sehen will, muss alle vier Kapitel durchspielen. Der Streifen wird derzeit unter anderem in Grönland und Kambodscha mit Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie in der Titelrolle gedreht: In früher Kindheit verwaist, durchlebt Lara Croft in einem Schweizer Internat ihre Jugend und kehrt schließlich auf den Familiensitz in Surrey zurück, um sich als Schatzsucherin zu verwirklichen – sie will das Schild des Achilles finden. Die Nebenrollen hat Regisseur Simon West („Con-Air") prominent besetzt. Laras Papi etwa mimt Jon Voight („Mission: Impossible"), der tatsächliche Vater der Hauptdarstellerin. Nähere Infos zu Handlung, Stars, Rollen sowie ein wöchentliches Topfoto vom Set finden Sie im Internet unter:

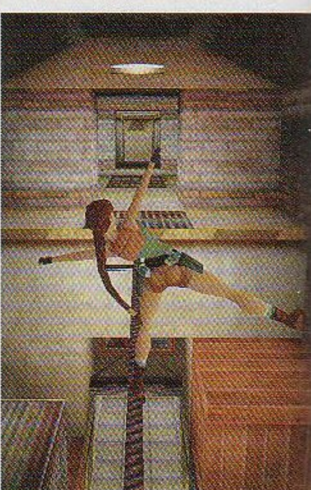
**www.tombraidermovie.com.**

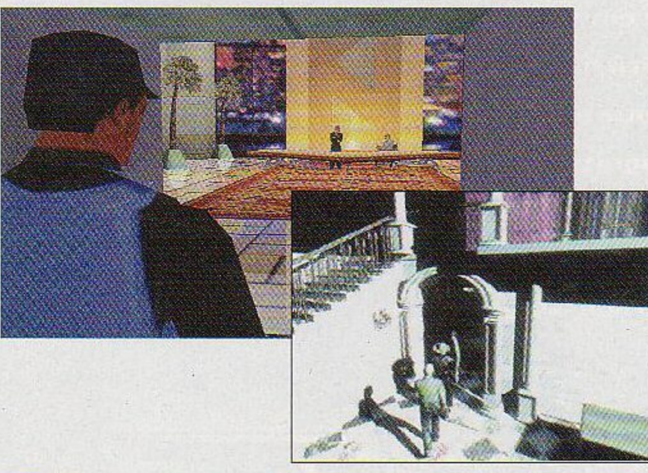
schnitt durch das komplette *Tomb-Raider*-Programm – ein ansprechender, anspruchsvoller und bestimmt nicht einfacher Mix aus Jump and Run, Ballern und Logeleien, der uns erst nach rund zwanzig Stunden Nonstopgaming in die Nähe des finalen Endgegners gebracht hat. Richtig neu ist daran aber wenig, weshalb wir für die Kritik ganze Passagen des Tests der Urversion zitieren könnten. Schon Ende 1996 hatten wir uns ja darüber beklagt, dass „zu viele der herumliegenden Gegenstände" nur Staffage seien und sich „weder durch Bitten, Betteln noch rohe Gewalt" bewegen oder als Waffe benutzen lassen. Daran hat sich nichts geändert. Multiplayer-Modi, Automapping? Nach wie vor Fehlanzeige.

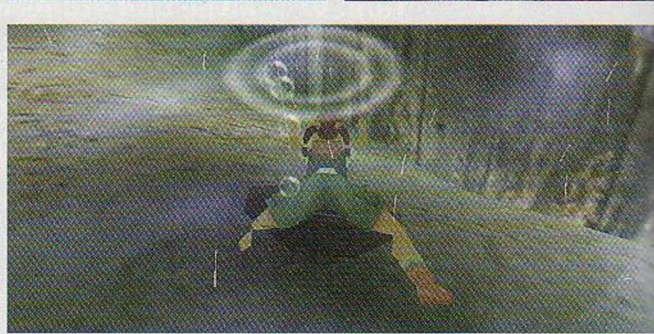
Andererseits ist, was vor vier Jahren gut war, auch heute noch nicht schlecht. Wie immer nimmt Lara per automatischer Zielerfassung „Angreifer zuverlässig aufs Korn", weiterhin kann man sich mit ihr „gefahrlos an Abgründe herantasten, ohne durch einen Schritt zu viel einen versehentlichen Sturz zu riskieren". Eine unschönere Errungenschaft der späteren Folgen sind unfair platzierte Fallen, die selbst reaktionsschnelle Spieler schuldlos ein Bildschirmleben kosten können – auch sie findet man in den Chroniken wieder. Genau wie eine praktische Quicksavefunktion mit 15 Speicherplätzen, die im Fall des Todesfalls rasch wieder den Status quo herstellt.

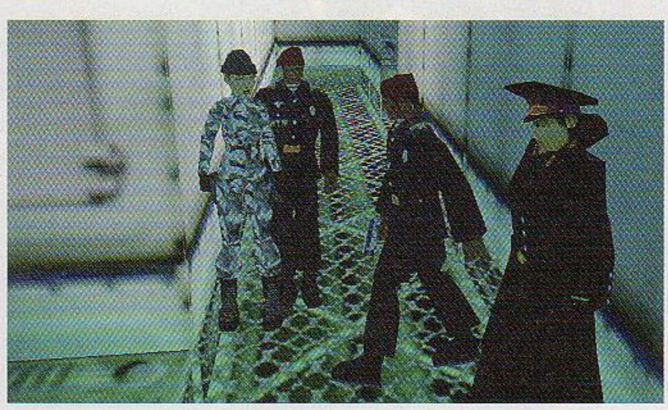












Die vier Kapitel sind durch ein schickes Renderintro, einzelne Movies sowie Dutzende Szenen aus der Gameengine miteinander verknüpft





In Rom trainiert die Heldin ihre Lauf-, Hüpf- oder Tauchfertigkeiten und lernt den neuen Balanceakt auf dem Seil. Ebenfalls noch nicht da gewesen: der Schwung am Reck und ein Wurfhaken als Kletterhilfe

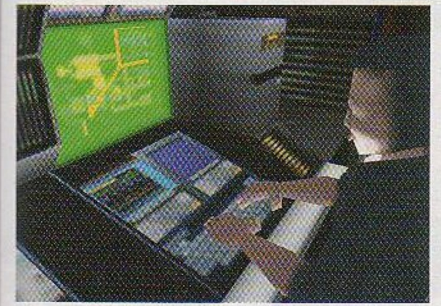
Überhaupt die Steuerung: Prinzipiell hat man seine Abenteurerin ja in allen Lebenslagen gut im Griff, an ihre gelegentlichen Zicken (häufig will sie pixelgenau positioniert werden, ehe sie Carepakete aufnimmt oder Schalter drückt) dürften sich die Fans inzwischen wohl gewöhnt haben. Wirklich schade aber, dass bei Analogpads keine Justierung des Todpunkts möglich ist. So reagiert Lara viel zu sensibel selbst auf kleinste Schlenker mit dem Steuerhebel.

Auch die seltenen Clipping- und Texturfehler sowie die erneut häufig recht kantige Landschaft seien den Entwicklern aber verziehen. Immerhin haben sie im Gelände jetzt ein paar Rundbögen und organische Strukturen untergebracht, zudem bringen sehr hübsche Licht- und Nebeleffekte ein Plus an Atmosphäre. Außerdem gibts neuerdings auch mal Regen und Wasser perlt nun von der Heldin ab, sobald sie von einem Tauchgang zurückkehrt. Dass ihr Hintern mit jeder Folge runder und knackiger wird, ist sowieso ein Gesetz der Serie…

Last, not least passt der Sound perfekt zum Best-of-Mix. Die unauffälligen Begleitrhythmen legen in dramatischen Momenten an Tempo zu, ansonsten bilden den aufschreckende Effekte den Klangteppich für Laras letzten Bildschirmauftritt vor der Komplettrenovierung. Dass sich das Gros der Gegner vorab durch individuelle Geräusche verrät, sollte ebenfalls noch lobend erwähnt werden.

Fazit: Eine etwas in die Jahre gekommene Genre-Ikone verabschiedet sich stilvoll von ihren Fans. (rl)

## Lara mal anders



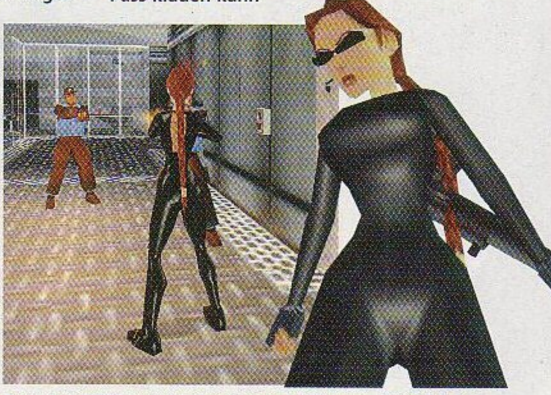
**Spannend wie „Matrix": Im Hightechwolkenkratzer macht Lara auf Trinity und hält per Headset Kontakt zu ihrem Kumpel Zip im Funkwagen**



**Zip weiß beispielsweise, wo eine Wache pennt, man sich gefahrlos heranschleichen und einen Pass klauen kann**



**Gegner lassen sich aus der Ferne mit dem Zoomvisier aufs Korn nehmen**



**Den Gebrauch ihrer kombinierten Schnell- und Scharfschützenflinte sollte Trinity, äh, Lara wo es geht vermeiden**

## Ganz persönlich

So sehr mich das erste Tomb Raider zu seiner Zeit begeistert hat, so wenig gefielen mir die Teile drei und vier – zu groß, zu schwerfällig. Die Chronik ist da kompakter und läuft stellenweise zur alten Form auf, einige Abschnitte sind sogar ganz große Klasse. Aber „Lara 2001" stelle ich mir doch moderner vor: Starke Figuren, glaubwürdigere Puzzles, eine fantasievollere Handlung, weniger Leerlauf sowie ein auf das notwendige Maß zurechtgestutztes Handling, das wärs! Den mitreißenden Seufzer beim Fall vom Balanceseil aber bitte beibehalten, ja?



**Richy**

Schon die Märchenbücher meiner Kindheit wussten, dass am Ende immer alles gut wird. Von perfekt war da nie die Rede – und so gesehen hat Core/Eidos mit der Chronik ordentliche Arbeit geleistet. Lara beherrscht jetzt noch ein paar Moves mehr und arbeitet sich durch abwechslungsreiche Welten; dazu ein Editor, mit dem sich zumindest die Hardcorefans eigene Aufgaben basteln können. Aber: Die Klötzchengrafik und das immer gleiche Spielprinzip kommen genau wie Fräulein Croft langsam in die Jahre, neuere Genrebeiträge wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2* machen mir schlicht mehr Spaß.



**Paul**

## Tomb Raider: Die Chronik

Laras letztes Abenteuer nach klassischem Strickmuster

**83 %**



**Grafik 81%** **Steuerung 78%**
**Sound 77%** **Motivation 85%**

| | |
|---|---|
| **Hersteller** | Eidos/Core Design |
| **Online-Info** | www.eidos.de |
| **Preis** | ca. 89,– DM |
| **Sprache** | komplett deutsch |
| **USK-Freigabe** | ab 12 Jahren (kein Blut, Leichen entmaterialisieren sich sofort) |
| **Schwierigkeit** | für Geübte |
| **Datenträger** | 2 CDs, rund 20 MB auf der HD für das Game, weitere 250 für den Editor |
| **System** | ab einem P2/266 mit 16 MB RAM (besser P3/500 mit 64 MB) und Win 95/98/Me |
| **Grafik** | 320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, 3D-Grafikbeschleunigung über Direct3D empfohlen, Softwaremodus vorhanden, ziemlich beeindruckend mit 3D-Brille |
| **Sound** | Lautstärke von Musik und Effekten regelbar, Qualität in 3 Stufen variabel |
| **Eingabe** | Tastatur, Stick, Pad |
| **Multiplayer** | nein |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**

schlecht — okay — sehr gut

- P3/500, 64 MB RAM, ohne 3D-Karte
- P2/266, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/600, 128 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

- 30% Klettern
- 40% Action
- 30% Abenteuer



Die Zwischensequenzen sind samt und sonders in Spielgrafik realisiert

# No One Lives Forever

Sie ist jung, sexy und tödlich: Cate Archer, Agentin von UNITY und Action-Heroine vom Schlage eines „Austin Powers"!

Mit dem Zielfernrohr lassen sich Gegner aus sicherer Entfernung ausschalten

Verschiedene Trefferpunkte, diverse Todesarten und viel Blut machen NOLF für Jugendliche ungeeignet

Die Gegner bestechen durch Details und starke Animationen

Sind Lebensenergie und Panzerung auf Null gesunken, muss am letzten Savepunkt neu gestartet werden – Medikits gibt es nicht

Wer nur die Waffe sprechen lässt, wird bald überrannt: Köpfchen ist gefragt

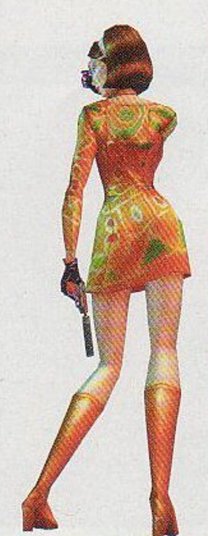
Die swinging Sixties: verrückte Klamotten, die Beatles und psychedelische Farben bis zur Erblindung. Ein typisches Kind dieser Periode ist Cate Archer. Die junge Frau wuchs als Waise heran, geriet dann auf die schiefe Bahn und spezialisierte sich auf Diebstahl und Einbruch. Als sie einem Agenten die Brieftasche mopste, konnte sie natürlich nicht ahnen, dass darin ein Peilsender verborgen war – der UNITY zu ihr und sie zu einem neuen Job führen sollte. Neun Jahre später zählt Cate zu den besten Agenten dieser internationalen Organisation zur Terroristenbekämpfung.

## Action für Hand und Hirn

Aktuell hat es UNITY mit der Gegenorganisation H.A.R.M. und deren besten Attentätern zu tun: Dimitrij Volkov metzelt die Kämpfer für das Gute gleich reihenweise, bereits die Hälfte der verdeckten Ermittler hat er auf dem Gewissen. Unter den Opfern befindet sich auch Cates Mentor Bruno Lawrie, was das Maß endgültig voll macht. Cate Archer will überleben, Volkov samt seiner Kumpane ausschalten und herausfinden, ob sich ein Verräter in den eigenen Reihen befindet. Und das wollen Sie doch auch, oder?

Zu Beginn des Spiels werden Sie mit den Charakteren vertraut gemacht und landen sodann in einer Trainingsmission. Aus der Egoperspektive lernt man hier die grundlegenden Bewegungen inklusive Waffeneinsatz. Ähnliche Übungen sind über das ganze Abenteuer verteilt, sodass man nie

### Cate Archer ist der bessere Austin Powers!



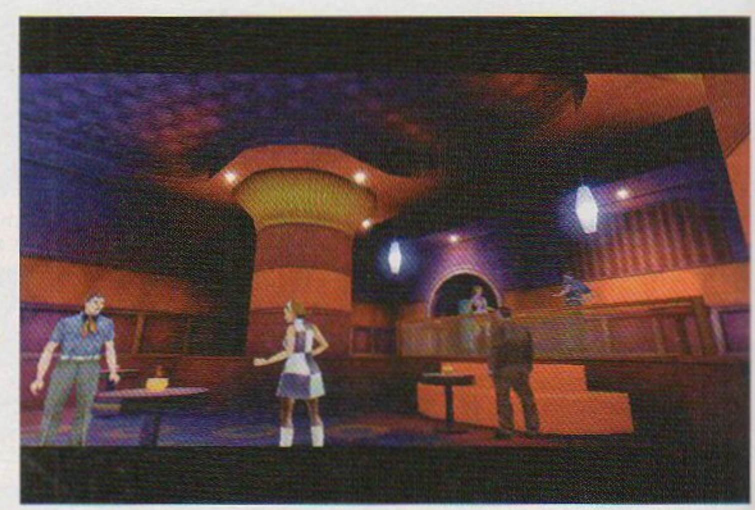
* sie hat weniger Brusthaare
* sie ist nicht auf die Zahnmedizin der 90er angewiesen
* sie muss sich nicht mit mutierten, schlecht gelaunten Seebarschen herumschlagen
* sie trägt die schrilleren Klamotten
* sie schließt beim Schießen nicht die Augen
* sie hat keinen Blinden als Friseur

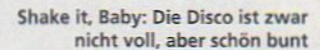


## Der etwas andere Egoshooter

### Atmosphäre

Wo Bond sich noch bierernst durch die 60er ballerte, lässt Cate Archer die Flower-Power-Zeit mit bestechender Ironie wieder auferstehen – was sich in der Musik, den radebrechenden Gegnern sowie auch und gerade in der Agentengarderobe widerspiegelt: vom Catsuit in knalligem Orange (um das sie Emma Peel beneidet hätte) bis zur Tauchkluft. Der ständige Druck entdeckt zu werden sorgt gleichzeitig für Hochspannung und lässt das Game nicht zur reinen Parodie à la „Austin Powers" verkommen.





**Shake it, Baby: Die Disco ist zwar nicht voll, aber schön bunt**

### Action

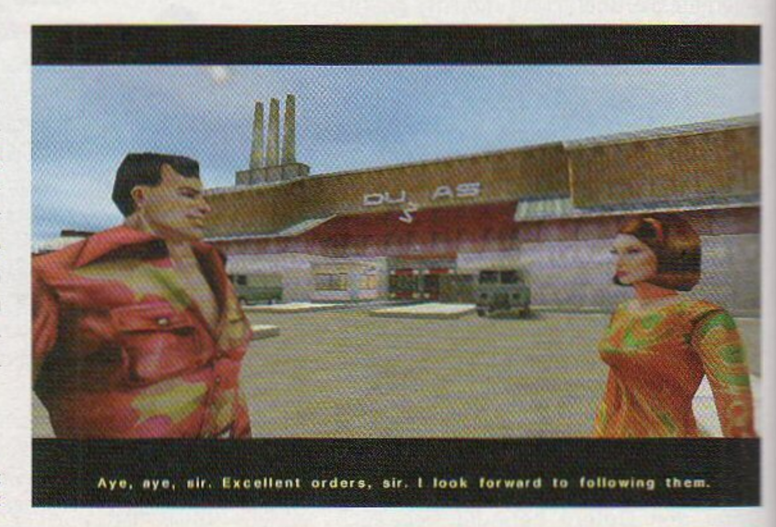



Das Spieldesign belegt auf höchst überzeugende Weise, dass Action nicht unbedingt mit Dauerfeuer gleichzusetzen ist. Natürlich wird hier sehr viel geschossen, aber bitte mit Verstand und möglichst ohne zivile Opfer. Außerdem erfordert so manche Mission ein waffenloses, unauffälliges Vorgehen – Kameraknacker, Dietrich, Betäubungsgas und Infrarotbrille werden vielleicht sogar öfter benötigt, als es dem durchschnittlichen Genrefan lieb sein mag. Dazu kommen hin und wieder Geschicklichkeitstests.

**Die Meisterdiebin: Kalkuliert ausschalten ist meist besser als ballernd drauflosrennen**

### Humor

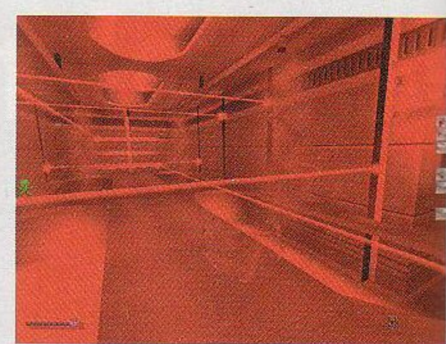
„Ich jage am liebsten Riesenkoalas in Bristol", meint Baron Dumas in einer Stelle im Spiel. „Bristol, England?", lautet die verblüffte Gegenfrage. „Mir war gar nicht bewusst, dass es dort Riesenkoalas gibt!" Die trockene Antwort: „Na ja, wir lassen sie einfliegen." Auch die Wortgefechte der scharfzüngigen Agentin mit ihrem Kollegen Goodman sind für manchen Lacher gut – genau wie die schrillen Klamotten und natürlich überdrehten Gimmicks vom Schlage des mechanischen Killerpudels.



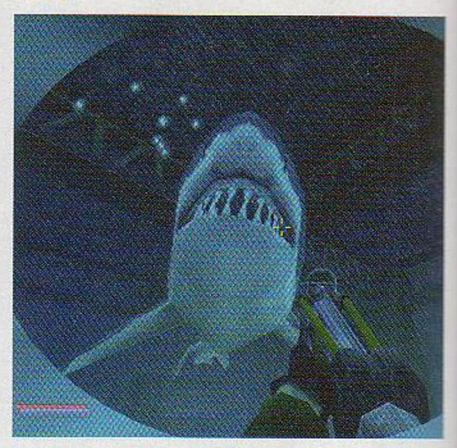

**Die Zwischensequenzen sind mit sarkastischen Dialogen gespickt**



Das schwache Geschlecht? Von wegen: Falls keine Waffe zur Hand ist, tut es auch ein kräftiger Schlag



Schwierige Jump-and-Run-Passagen wie diese Laserfallen müssen mit viel Geschick passiert werden



Auch unter Wasser ist UNITY-Agentin Cate Archer im Einsatz

unvorbereitet in einen neuen Auftrag geht. Tatsächlich verlangen die 15 Missionen neben einem schnellen Ballerfinger und einem starken Magen auch viel Hirnschmalz: Um die Tarnung aufrecht zu erhalten, müssen oftmals Personen betäubt, Kameras ausgeknipst und Schlösser geknackt werden. Auch Einbrüche oder Befreiungsaktionen sind nichts für Schießwütige, denn wo Wachmänner und Videoaugen sind, da ist Verstärkung meist nicht weit.

## Gimmicks für das Bond-Girl

Trotzdem setzt das Gameplay natürlich bevorzugt auf Action. Im Verlauf des Spiels erhält Cate Zugriff auf über dreißig Knarren und nützliche Tools, die meist multifunktional einsetzbar sind. So können die meisten Wummen mit unterschiedlicher Munition und/oder einem Zielfernrohr bestückt werden, doch die Waffen der Frau sind noch skurriler: explodierende Lippenstifte, betäubende Parfums, eine Haarklammer, die als Dietrich oder Giftspritze dient, ein Raketenwerfer im Koffer und was der Bond-Girl-Gimmicks mehr sind.

Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern liegt das Arsenal hier aber nicht einfach in der Gegend herum, sondern muss gefallenen Gegnern abgeknöpft oder von den UNITY-Labors entwickelt werden. Anfangs ist man daher auf einen Karateschlag und eine schallgedämpfte Pistole beschränkt, später darf die Bewaffnung für jeden Einsatz individuell zusammengestellt werden. Natürlich inklusive solch toller Tools wie der Sonnenbrille mit eingebauter Infrarotkamera oder den Robo-Pudel.

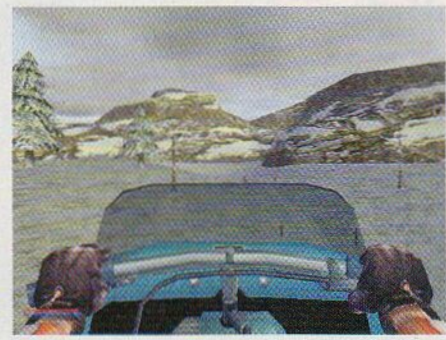
## Das müssen Sie gesehen haben!

Die Story führt Sie von Marokko über die Karibik quer durch Ostberlin und schließlich in den amerikanischen Nordwesten. Was es unterwegs an polygonalen Sehenswürdigkeiten zu bestaunen gibt, entstammt der eigens entwickelten Engine „LithTech": Städte, Wohnsiedlungen und Discos; man klettert über Dächer, taucht in versunkene Boote ab und brettert auch mal auf dem Motorrad durch die Pampa. Die exzellente Grafik zeigt dreckige Elendsviertel ebenso detailfreudig wie ein bombastisches Schloss. Realistisch gestaltete Landschaften ziehen sich bis zum Horizont, alle Gebäude sind sorgfältig strukturiert. So viel Schönheit hat natürlich ihren Preis: Unter einem P2/300 ist an höhere Auflösungen nicht zu denken, weniger als 128 MB RAM machen das Spiel zur Geduldsprobe.

Eher früher als später trifft man auch auf Gegner. Gut zwanzig verschiedene Feindbilder bevölkern das Szenario, wie alle Figuren im Game sind sie bestechend animiert. Jeder Charakter kann lippensynchron sprechen, seine Augenbrauen bewegen und mehr: In welchem anderen Spiel hat man schon gesehen, dass ein Widersacher einen Tisch umwirft, sich dahinter versteckt, dann hervorblinzelt und schießt? Wo sonst poltern tödlich Verwundete noch dramatisch eine Treppe hinunter? Auch die Koordination der CPU-Gegner untereinander ist toll. So versuchen die bösen Jungs immer wieder Spielfiguren einzukreisen oder diese von Dächern aus ins Visier zu nehmen. Außerdem reagieren sie auf Geräusche, das Licht einer Taschenlampe, Fußabdrücke im Schnee und dergleichen mehr.

Enttäuschend allerdings, dass man pro Abschnitt eigentlich oftmals dieselben Feinde zu Gesicht bekommt. Wenn in


**Im freien Fall muss sich Cate den Fallschirm eines Gegners schnappen – keine leichte Aufgabe, steht sie dabei doch unter Beschuss!**


**Ob Schneemobil oder Motorrad – Gegner können der Einfachheit halber weggerammt werden!**

einem Level dutzendweise eineiige Geschwister zu erledigen sind, meint man manchmal, es mit einer Schießbude à la *Moorhuhn* zu tun zu haben. Ein Trugschluss mit Folgen: Wer Zivilisten umnietet, hat die Mission vorzeitig verloren.

## Schwarzer Humor

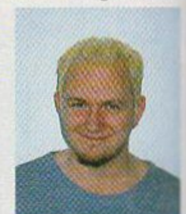
Die Steuerung ist jedenfalls ein Volltreffer: Das umfangreiche Waffenarsenal lässt sich dank einer famosen Maus-Tastatur-Kombi stets zielsicher entladen. Allerdings werden die Folgen der Feuergefechte derart drastisch dargestellt, dass Jugendliche dem Spiel besser fernbleiben sollten. Jeder Gegner hat etliche Trefferzonen und reagiert auch anders, wenn ihm in die Brust oder in das Bein geschossen wird. Zwar nimmt das eher humorvolle Ambiente den vielen Todesanimationen und dem herumspritzenden Blut ein wenig den Stachel, doch bedarf es einer gewissen Reife, um die augenzwinkernde Ironie zu erkennen. Na, wenigstens fliegen keine Körperteile herum. Mit Rücksicht auf junge Leser (und eine mögliche Indizierung durch die BPjS) verzichten wir sicherheitshalber trotzdem auf eine Benotung der Motivation unserer englischen Originalfassung.
Ansonsten müssen wir selbst Jugendschützern gestehen, uns mit NOLF köstlich amüsiert zu haben. Etliche Zwischensequenzen aus der Gameengine führen die spannende, dramatische und humorvolle Story weiter, sporadische Multiple-Choice-Gespräche versorgen den Spieler mit wichtigen Informationen und Gags. Für besonders viele Lacher in der Redaktion haben absichtlich falsch geschriebene Poster und Schilder sowie die Plaudereien in Ostberlin und Hamburg gesorgt: „Vorsicht! Gebrechlich!" steht da auf Kisten oder „Kein Trespassing" vor einem Tor. Und dann erst der herrlich aufgesetzte deutsche Akzent der englischen Sprecher! Abgerundet wird die Soundkulisse übrigens von kultverdächtiger 60er-Musik und krachenden Effekten.

## Ballerspaß für Singles & Multiplayer

Vielleicht noch ein paar Worte zum Spielgefühl? Obgleich das Teil als klassischer Shooter beginnt, kommen später vermehrt Jump-and-Run-Sequenzen sowie mehr als nur ein Hauch von *Dark Project: Der Meisterdieb* hinzu. Da man innerhalb der Missionen keinerlei Heilmöglichkeit erhält, sondern nur sporadisch herumliegende Schutzpanzer aufnehmen kann, haben Rambos auch hier keine große Lebenserwartung. Vielmehr muss man Kameras und Lampen so lange wie möglich umgehen, vorsichtig um Ecken schleichen und die Gegner schon aus sicherer Entfernung erledigen. Spielstände dürfen jederzeit angelegt werden, die Fortschritte in den Abschnitten hält ein „Arbeitsbuch" fest. In der ständig aktualisierten Kladde sind alle noch offenen Aufträge vermerkt; oft erfährt man ja erst direkt im Einsatz, was eigentlich genau zu tun ist.
In den drei Multiplayer-Modi für bis zu 16 Teilnehmer via LAN oder Internet ist das Aufgabenspektrum dagegen klar umrissen: Auf zehn Extrakarten trägt man die obligatorischen „Deathmatches" aus oder versucht sich an einem „Teamgame" UNITY vs. H.A.R.M.. Dieses Actionepos im unverbrauchten Flower-Power-Szenario hat also eigentlich jedem etwas zu bieten – ein dickes Fell gegenüber virtueller Brutalität und etwas Liebe für die zynische Protagonistin vorausgesetzt. (pk)

### Ganz persönlich

Als offizieller „Austin Powers"-Fan und Shooter-Liebhaber ist das genau mein Spiel: taffe Heldin mit geschliffener Zunge, fette Action und eine coole Storyline – was will ich mehr? Mehr RAM vielleicht, denn die Ladezeiten sind nicht ohne. Aber das nehme ich gern in Kauf.


**Paul**

### No One Lives Forever

Brutal coole Agentenaction im Stil der 60er-Jahre

?



**Grafik 87%**
**Sound 86%**
**Steuerung 84%**
**Motivation ?**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Monolith/Fox Interactive/EA |
| Online-Info | www.noonelivesforever.com |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | englisch, deutsch untertitelte Version in Vorbereitung |
| USK-Freigabe | nicht geprüft |
| Schwierigkeit | 4 Stufen |
| Datenträger | 2 CDs, 150 bis 820 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/300 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB RAM) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-kompatible Beschleunigerkarte wird benötigt, für 3D-Brillen sehr gut geeignet |
| Sound | EAX, Direct3D-Sound und A3D werden unterstützt, Lautstärke von Sprache, Musik und Effekten getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | 2 Spielmodi (Deathmatch und Teamplay) auf 10 speziellen Karten für bis zu 16 Spieler via Netzwerk und Internet |

**Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details, 16 Bit Farbtiefe)**

schlecht – okay – sehr gut

- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Cel. 366, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

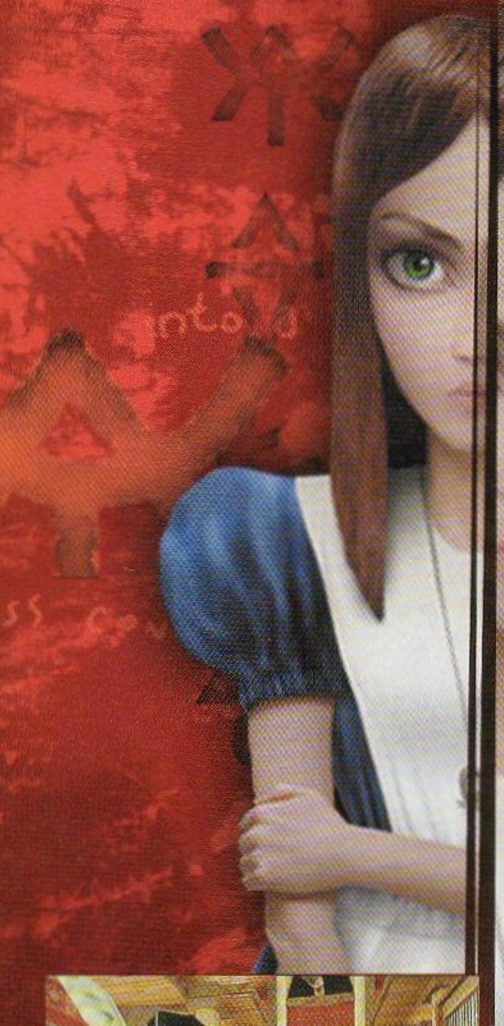
**Spielanteile**

- 60% Action
- 20% Dialoge
- 20% Rätsel



# Alice

Die neue PC-Version von Lewis Carrolls Erzählung „Alice im Wunderland" macht die Titelheldin zum Action-Girlie, das eine groteske Fantasiewelt aufmischt – wahrlich kein Kinderkram!



Bereits Handbuch und Renderintro besiegeln hier das weitere Schicksal von Alice: Nach ihrem Ausflug ins Wunderland findet sich das bezaubernde Mädel als psychotisches Teufelchen in einer Nervenheilanstalt wieder. „Sie lebt in einer Welt voller Gewalt, Terror und Blutvergießen", notiert der behandelnde Arzt in seinem Tagebuch – nicht gerade die Märchenprinzessin, die man aus Disneys niedlich-buntem Zeichentrickfilm kennt...

Was mag unserer Heldin nur im Reich der Fantasie zugestoßen sein? Um das herauszufinden, muss Alice erneut ins Wunderland. Diesmal entsprang es allerdings der makaberen Gedankenwelt von Projektleiter American McGee, der die Buchvorlage des britischen Schriftstellers Lewis Carroll in eine wahre Actionorgie verwandelte. Sämtliche Figuren sind grotesk überzeichnet, man wähnt sich in einem virtuellen Horrorkabinett, das sich nur lose an der originalen Erzählung orientiert: Alice folgt einem weißen Kaninchen hinab in das düstere Dorf der Verdammung.

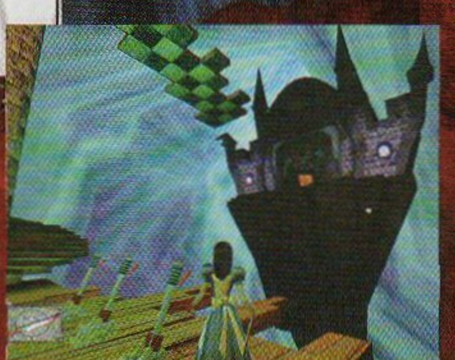
## Alice im Horrorland

Im gegnerfreien Raum absolviert der Spieler zunächst einige Übungen in Sachen Laufen, Springen und Klettern, um für das unglaublich abwechslungsreiche Gameplay gewappnet zu sein. Es folgt ein Mix aus Kämpfen gegen Kartenmännchen, Geister, Fischmenschen oder Feuerkobolde, der wagemutigen Überquerung schwankender Plattformen oder versinkender Inseln sowie intelligent mit dem Gameplay verwobener Knobeleien. Meist basieren die Rätsel auf der konventionellen Methode „Schalter, Schlüssel, Tor", aber gelegentlich warten auch nette Akustik-Logeleien oder Ähnliches. Entscheidend für den Fortgang der Handlung ist darüber hinaus Dialogbereitschaft. Die Gespräche beginnen automatisch, man kann also nichts verpassen. Erst von Verbündeten erfährt Alice nämlich, wohin die Reise weitergeht, welche Gegenstände sie zur Lösung von Puzzles braucht, woher sie diese bekommen kann oder wem sie dafür einen Gefallen schuldet.

Der Marsch durch die fünf Kapitel des digitalen Wunderlands ist oft spannend und immer unterhaltsam – dank einem Dutzend optisch recht unterschiedlicher Szenarien auch für das Auge. Alice besucht den Pilzwald und reitet im Reich der Tränen auf einer Schildkröte über das Wasser,



Grinsekatze und weißes Karnickel liefern selbstständig oder auf Abruf Lösungshinweise



Vertrackt: Selbst aus konventionellen Schalterrätseln werden hier echte Hirnzwirbler



...ginell und vielseitig: Die drei Teufelswürfel ...n je nach Ergebnis verschiedene Dämonen ...f den Plan

Mit einem tollen Grafikeffekt schockgefriert der Eisstab jeden Gegner

Von Alice fachmännisch geworfen, erweisen sich die Spielkarten als rasiermesserscharfe Distanzwaffen

**Nicht immer reichen Hirnschmalz, Orientierungssinn und Geschicklichkeit aus, oft bahnt erst die Waffe (Messer plus neun Extras) in der Hand den Weg durchs Wunderland**

sie irrt durch die Welt der Spiegel und beweist im Schachbrett-Schloss ihre Geschicklichkeit auf beweglichen Böden. Außerdem hätten wir da das lustige Irrenhaus, wo die Schergen des wahnwitzigen Hutmachers geplättet werden. Oder den Ameisenbau, wo eine geschrumpfte Heldin gegen allerlei Ungeziefer ankämpft, per Katapult-Schwammerl gähnende Abgründe überwindet und à la Indiana Jones vor einem rollenden Felsen flüchtet. Last, not least gilt es natürlich, das Territorium der Herzkönigin zu erobern.

Ihren vielfältigen Gegnern kommt Alice mit zehn Waffen bei. Das schnell gefundene Messer etwa eignet sich für Nahkämpfe und als Wurfgerät auf mittlere Entfernungen: Ist das Opfer über die Klinge gesprungen, kehrt der Dolch binnen Sekunden automatisch zu seiner Besitzerin zurück. Ebenso praktisch, aber viel origineller ist das Schachtelteufelchen, welches wie eine Granate gehandhabt wird – ein Feuerball vernichtet alles Leben im näheren Umkreis. Irre sind auch die drei Teufelswürfel, welche je nach geworfener Zahl unterschiedliche Dämonen herbeizitieren. Nicht wirklich eine Waffe, aber äußerst hilfreich ist darüber hinaus eine Uhr, die vorübergehend die Zeit anhält und so eine gefahrlose Flucht aus prekären Situationen ermöglicht.

Bei so ziemlich allen Wummen funktioniert das Zielsystem beispielhaft gut, dank Primär- und Sekundärfunktionen sind sie vielseitig und intelligent einsetzbar. Das passt zu einem Leveldesign, wo selbst die komplexesten Katakomben derart überschaubar gestaltet sind, dass man sich kaum je verlaufen kann. Auch unfairen Angriffen setzen die Entwickler ihre Heldin nur selten aus: Endgegner mögen übermächtig erscheinen, beugen sich aber zuverlässig der richtigen Taktik und Waffe. Das mag für ein gutes Spiel selbstverständlich sein, andere Ideen sind es nicht. Wo sonst zeigen Schuhabdrücke am Boden an, wo ungefähr man bei einem Sprung landen würde? Wann bekommt man schon mal Kamerafahrten zu sehen, die keinen Zweifel daran lassen, ob Puzzles korrekt gelöst wurden oder nicht? Um im Wunderland endgültig alle Unklarheiten zu beseitigen, hat Rogue der Protagonistin noch zwei alte Bekannte zur Seite gestellt, die sich von selbst oder auf Abruf mit kessen Sprüchen zu Wort melden: Das weiße Karnickel und die Grinsekatze; beide mit derart blutunterlaufenen Augen, als kämen sie frisch aus dem Zombie-Tierheim.

Die Steuerung selbst gibt erst recht keine Rätsel auf, man kennt das Handling aus gängigen Shootern. Die Hand auf der Maus bestimmt also Kamerawinkel, Marschrichtung, Waffeneinsatz und Dialoge, die Finger auf der Tastatur kontrollieren das Tempo oder lassen Alice seitlich schreiten. Speicherstände stehen jederzeit und in unbegrenzter Menge zur Verfügung, gelegentlich wird man jedoch zwangsweise an den Levelanfang zurückversetzt – *zu* einfach wollten es die Designer dann wohl doch nicht machen.

## Grusel, Gore und Grinsekatze

Einfach hat es zumindest der Rechner generell nicht, denn die überwältigende Optik aus der anspruchsvollen *Q3*-Engine benötigt zumindest einen P3/400 mit 128 MB RAM und adäquater 3D-Grafikkarte für rundum flüssigen Spielablauf. Dafür

gibt es dann aber auch astreine Animationen und eine Polygonumgebung, die sich nahezu ohne Ecken und Kanten präsentiert. Alles wirkt rund, aber nicht unbedingt immer bunt. Tolles Licht und einige herausragende Effekte machen das Spiel dennoch stets sehenswert. Ähnlich gelungen ist der Ton: Klasse Synchronstimmen, atmosphärische Soundeffekte und wechselnde Begleitmusik garantieren wohlige Schauer.

Kein Zweifel also, Electronic Arts und Rogue ist hier mehr als nur eine originelle Literaturadaption geglückt. *Alice* ist auch eines der derzeit besten Actionabenteuer für den PC und als solches nicht bloß für Genrefans ein Genuss! (rl)

## Ganz persönlich

So wenig Respekt vor einer respektablen Buchvorlage, das verdient schon wieder Respekt! Die Grinsekatze scheint vom Friedhof der Kuscheltiere zu kommen, Alice trägt das Herz zwar am rechten Fleck, aber eben auch ein Messer in der Hand – wäre toll, diesen Entwicklern würde auch noch was zu den Schinken von Charles Dickens, Jules Verne usw. einfallen. Was immer es sein mag, wenn das Gamedesign so motivierend wie hier ist, bin ich dabei!



Richy

Onkel Disney mag im Grab rotieren, doch wer auf skurrilen Humor steht, muss von diesem abgefahrenen Szenario einfach begeistert sein! Aber auch die fordernden und wunderbar in die Story eingebundenen Rätsel, die originellen Charaktere und die damit kontrastierende, schwarzhumorige Action machen aus *Alice* ein Spielvergnügen der bizarren Sorte. Allerdings ist das Game etwas kurz, Geübte sollten die einfacheren Schwierigkeitsgrade meiden.



Trille



Das fantasievolle Umgebungsdesign entstammt der *Q3*-Engine



Die Angreifer scheinen teils einem Comic, teils Brehms Tierlexikon und teils einem Grab entstiegen zu sein!

## Alice

Irrwitziges Actionabenteuer nach Motiven von „Alice im Wunderland"



**89 %**

**Grafik 88%**
**Sound 82%**
**Steuerung 86%**
**Motivation 94%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Rogue/Electronic Arts |
| Online-Info | www.alice.ea.com |
| Preis | ca. 99,– DM |
| Sprache | 4 Stufen |
| USK-Freigabe | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | für Geübte |
| Datenträger | 1 CD, 700 MB (plus ca. 300 MB für Speicherstände) auf der HD |
| System | ab einem P3/400 mit 64 MB RAM (besser P3/600 mit 128 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, 3D-Grafikbeschleuniger (OpenGL) erforderlich, Qualität von Texturen und Polygondichte sowie Helligkeit regelbar, nicht für alle 3D-Brillen geeignet |
| Sound | Lautstärke von Effekten/Musik, Samplingfrequenz sowie Lautsprechertyp (Kopfhörer oder 2 bis 5 Boxen) einstellbar, Surroundsound wird über Dolby, A3D und EAX unterstützt |
| Eingabe | Tastatur/Maus |
| Multiplayer | nein |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**

schlecht okay sehr gut

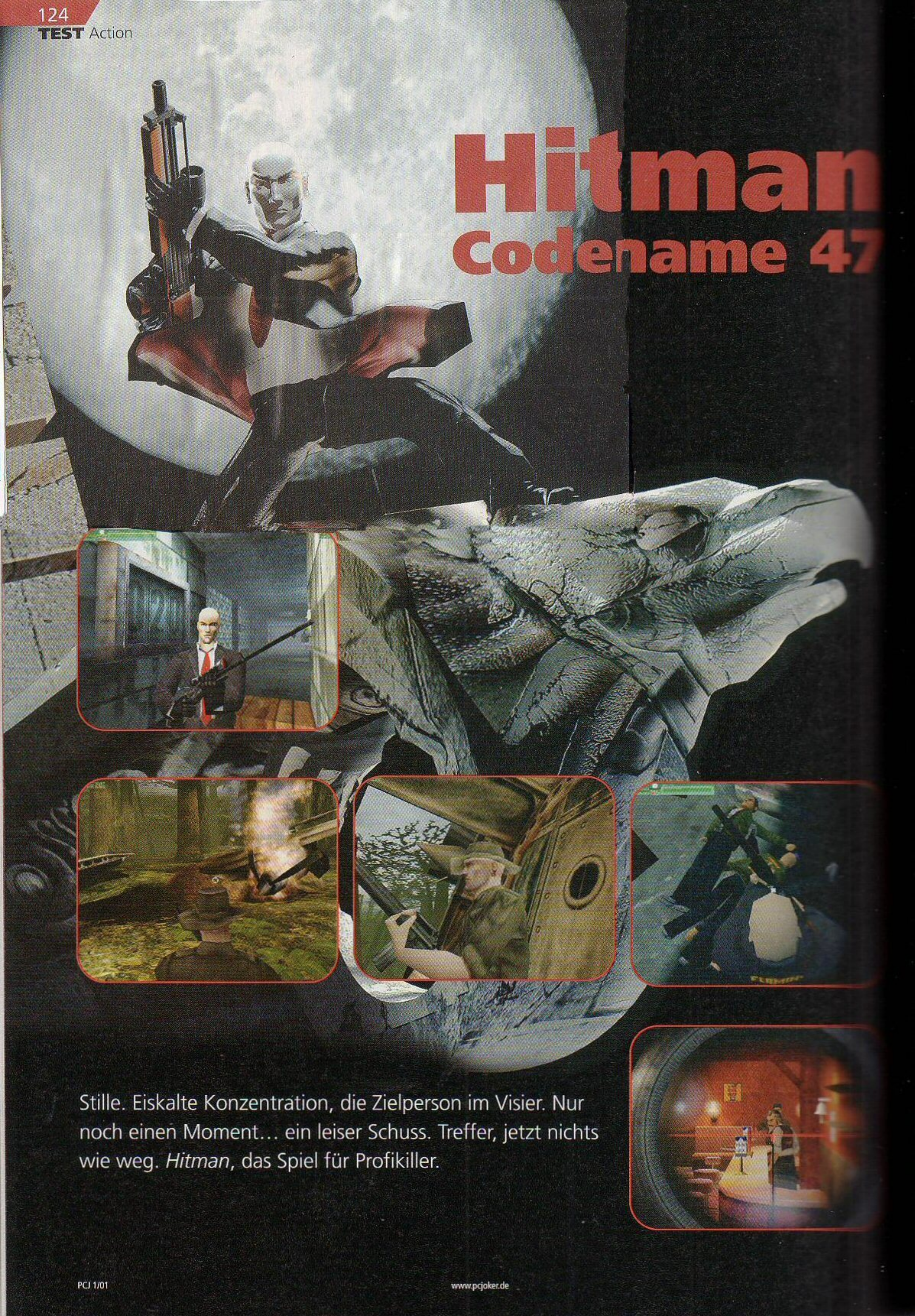
- P3/400, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P3/600, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- Athlon 700, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5

**Spielanteile**

- 50% Kämpfe
- 30% Geschicklichkeit
- 20% Rätsel



# Hitman Codename 47



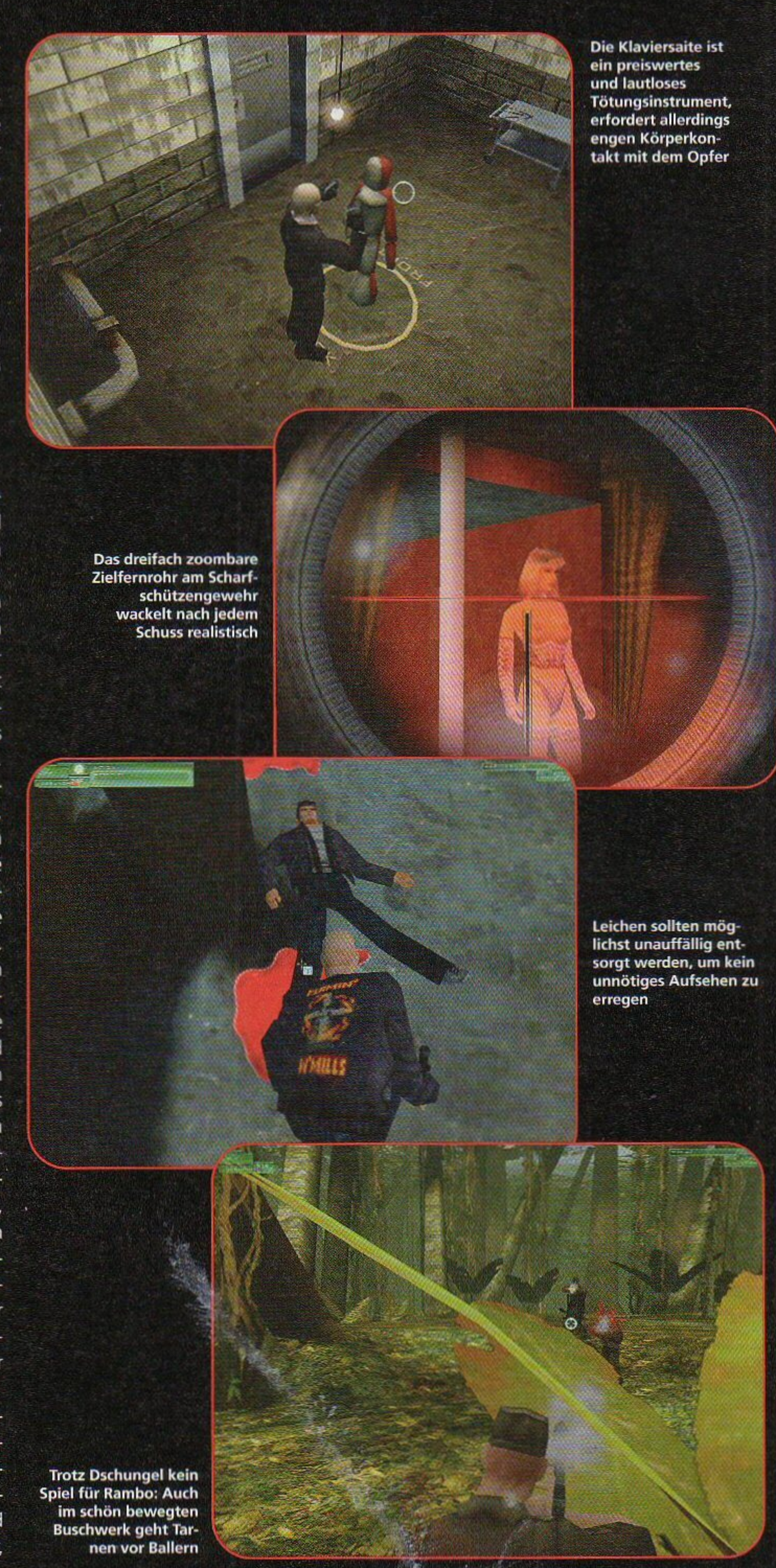
Stille. Eiskalte Konzentration, die Zielperson im Visier. Nur noch einen Moment… ein leiser Schuss. Treffer, jetzt nichts wie weg. *Hitman*, das Spiel für Profikiller.

Wie mag es sein, vom Tod zu leben? Keine Gnade, keine Reue, keine Albträume? Die Killersimulation von Eidos gibt Antworten: Sie erwachen in einer Zelle. Eine Stimme bohrt sich wie ein Messer in Ihr Gehör, Sie sind auserwählt. Also schwingen Sie sich gefälligst aus dem Bett, Training ist angesagt! Okay, aber wie sind Sie überhaupt hierher gekommen? Warum können Sie sich nicht an Ihren Namen erinnern? Und weshalb hat man Ihnen einen Strichcode auf den kahl rasierten Schädel tätowiert? Sie werden es erfahren – wenn Sie lange genug überleben…

## Natural Born Killer

Nach Ablauf des cool gemachten Echtzeitintros können Sie Steuerung, Grafik und Sound für Ihr System optimieren, dann folgt das bereits angesprochene Training. Im Tutorial lernen Sie nicht nur, mit einem guten Dutzend Waffen zu hantieren, auch die Lenkung des virtuellen Auftragsmörders ist nicht ohne: In einer Variante schaut man seinem Alter Ego stets auf den Hinterkopf (der auch mal den Blick auf Wichtiges verstellt) und steuert es direkt per Tastatur. Alternativ ist die Kamera etwas weiter hinten platziert und schwenkt munter mit, während der Protagonist den Bewegungen der Maus folgt. An manchen Stellen ist die eine Perspektive besser geeignet, an anderen die andere. Kein Wunder, dass sich die Entwickler offenbar nicht einigen konnten. Die erste Mission entlässt den Hitman in einen Bandenkrieg in Chinatown. Sie sollen den Konflikt beilegen, indem Sie die Köpfe beider Gangs töten – die Schuld werden sich die bösen Jungs dann schon gegenseitig zuschieben. Wie man sich das in der Praxis vorzustellen hat, erklärt ein Briefing: Anhand einer Sequenz in Spielgrafik werden Ihnen die Zielpersonen vorgestellt, man weist Sie auf Gefahren hin, erläutert das Honorar und die verfügbaren Waffen. Den lautlosen Tod bringt eine Klaviersaite um den Hals, mehr Sicherheitsabstand verspricht das Scharfschützengewehr mit dreifach zoombarem Visier. Zwei Pistolen oder eine Minigun garantieren dafür größere Streuwirkung.

Auch Kompass, Fernglas und eine kugelsichere Weste gehören zum Handwerkszeug, doch umsonst ist hier eben nicht einmal der Tod. Man muss sich sein Equipment (inklusive Munition) also leisten und es auch tragen können: Ein paar Messer,



Die Klaviersaite ist ein preiswertes und lautloses Tötungsinstrument, erfordert allerdings engen Körperkontakt mit dem Opfer

Das dreifach zoombare Zielfernrohr am Scharfschützengewehr wackelt nach jedem Schuss realistisch

Leichen sollten möglichst unauffällig entsorgt werden, um kein unnötiges Aufsehen zu erregen

Trotz Dschungel kein Spiel für Rambo: Auch im schön bewegten Buschwerk geht Tarnen vor Ballern




einige Pistolen und eventuell noch ein großes Gewehr, mehr passt nicht ins Jackett.

## Warren Spector im Blutrausch

Innerhalb des Auftrags sind Sie dann völlig auf sich selbst gestellt. Sie können ganz nach Gutdünken vorgehen, doch schießwütige Rambos werden wenig Chancen gegen zielsichere Computergegner haben, die bereits auf Kleinigkeiten reagieren. Unauffälliges Schleichen und Ideenreichtum führen eher zu Erfolg: Ziehen Sie sich die Klamotten eines Opfers über, um nicht so schnell erkannt zu werden; schleifen Sie Leichen aus dem Sichtfeld, um möglichst wenig Aufmerksamkeit zu erregen. So manche Mission muss gar komplett ohne Waffen erledigt werden, das Gameplay orientiert sich also weniger an klassischen Egoshootern und mehr an Titeln wie *Dark Project: Der Meisterdieb*.

Im Gegensatz zum Standardwerk von Warren Spector steht hier das Töten aber klar im Vordergrund. Einsatzziele wie die Entdeckung einer Götzenstatue im Regenwald oder das Entschärfen einer Atombombe sind eher die Ausnahmen, Killer bleibt Killer. In aller Regel lautet der Befehl daher: „Gehen Sie zu Punkt A, bringen Sie Mr. B ums Eck und verziehen Sie sich unauffällig!"

## Zum Sterben schön

Die tolle Grafik könnte dabei selbst eingeschworene Pazifisten schwach werden lassen: elegante Straßenzüge, erstaunliche Gebäude (inklusive einer Strip-Bar in Rotterdam) und realistisch schwankende Pflanzen machen die Welt des Hitman auf dem Monitor lebendig. Zumal alle Gegner sehr gut und er selbst geradezu umwerfend animiert sind – die Bewegungsabläufe besonders in den sporadisch eingeschobenen Zwischensequenzen beeindrucken ohne Ende.

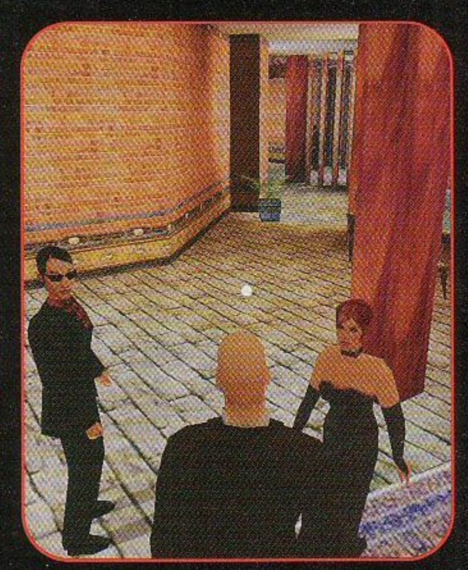
Qualitativ steht die Akustik da nicht nach. Bedrohliche Intromusik, leise Missionssounds, wirklichkeitsnahe Umgebungsgeräusche und vor allem die gute englische Sprachausgabe fügen sich zu einem beachtlichen Klangteppich zusammen.

## Die Moral der Geschichte

Die Steuerung via Tastatur und/oder Maus lässt nach dem Lerneinsatz keine Fragen offen (außer vielleicht der, warum die tätowierte Birne nicht an manchen Stellen


Die Karte zeigt leider nur das Nötigste


Deutsche Version ohne Blutverlust: Der Lebenssaft fließt in Strömen, doch zumindest werden keine Körperteile abgetrennt


Interessante Bauten sowie detailliert texturierte und ganz erstaunlich animierte Charaktere bestimmen den Look

## Ganz persönlich

...halte ich „Pulp Fiction" für den besten Film aller Zeiten, *Hitman* aber nicht für das ultimative Spiel: Einerseits, weil dem hiesigen Killer Tarantinos Humor fehlt. Vor allem aber, weil solche Games gerade durch ihre Qualität gefährlich sind – in diesem Falle dürfte wohl schon die Thematik für eine Indizierung reichen. Würde ähnlich viel kreative Energie in weniger mordlüsterne Szenarien einfließen, hätten wir nicht minder gute Software – und zudem endlich Ruhe vor der „öffentlichen Meinung".


Michael

Ich sehe es schon vor mir: „Spiel macht Kinder zu Mordmaschinen!" – dieses Game wäre mal wieder ein gefundenes Fressen für die Massenmedien, geht es doch vordergründig ums Killen für Kohle! Dass die Spannung ganz anders aufgebaut wird, dass nämlich die Adrenalinschübe aus dem taktischen Element entstehen, unentdeckt zu überleben – um das zu erkennen, muss man sich schon länger als nur einige Sendeminuten lang mit diesem Spitzenthriller befassen!


Richy

transparent wird), das Gameplay leider schon: Weshalb ist die Karte so wenig hilfreich? Wieso darf man nur zwischen den teils doch sehr langen Missionen einen Spielstand abspeichern? Und warum lassen die Designer den Spieler bei Problemen im Stich? Tötet man etwa versehentlich die falsche Person, kann es passieren, dass man mangels Rückmeldung stundenlang orientierungslos durch den Abschnitt irrt. Trotzdem ist das Spiel spannend wie wenige. Schnell lernt man, seine Umgebung zum Vorteil zu nutzen, Fallen zu enttarnen, Peilsender anzubringen und die Waffen gefallener Gegner aufzuklauben. Vor allem aber ist die Angst entdeckt zu werden hier Ihr ständiger Begleiter. Während sich die Story nach und nach entspinnt, sind Adrenalinschübe also keine Seltenheit. Dennoch fällt es schwer, *Hitman* guten Gewissens zu empfehlen. Wenn für Geld gemordet wird, wenn Leichen ihr Blut auf dem Asphalt vergießen und Zivilisten um ihr Leben betteln, sind nicht nur Kinder und Jugendliche im falschen Programm – selten war ein PC-Game amoralischer, daran vermag auch der Honorarabzug für unschuldig Ermordete wenig zu ändern.

## Pulp Fiction

Der einzige Hit für *Hitman* bleibt somit der im Namen, wenn die BPjS das Game nicht ohnehin aus dem Verkehr zieht. Doch bei aller Liebe zum Jugendschutz: Wer reif genug für einen Film wie „Pulp Fiction" war, der ist es auch für dieses Spiel – und wird auch ohne Benotung der Motivation verstehen, wie befriedigend es sein kann, mit sparsamen (Action-)Mitteln gegen eine feindliche Übermacht zu bestehen. (pk)

## Hitman: Codename 47

Motivierende und genau deshalb fragwürdige Killersimulation

?



**Grafik 84%**
**Sound 82%**
**Steuerung 80%**
**Motivation ?**

| | |
|---|---|
| Hersteller | IO Interactive/Eidos |
| Online-Info | www.eidos.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ab 18 Jahren |
| Schwierigkeit | für Geübte |
| Datenträger | 1 CD, 340 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/300 mit 64 MB RAM und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D, Voodoo oder OpenGL) erforderlich, 3D-Brillen erschweren das Zielen |
| Sound | Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar, EAX wird unterstützt |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | nein |

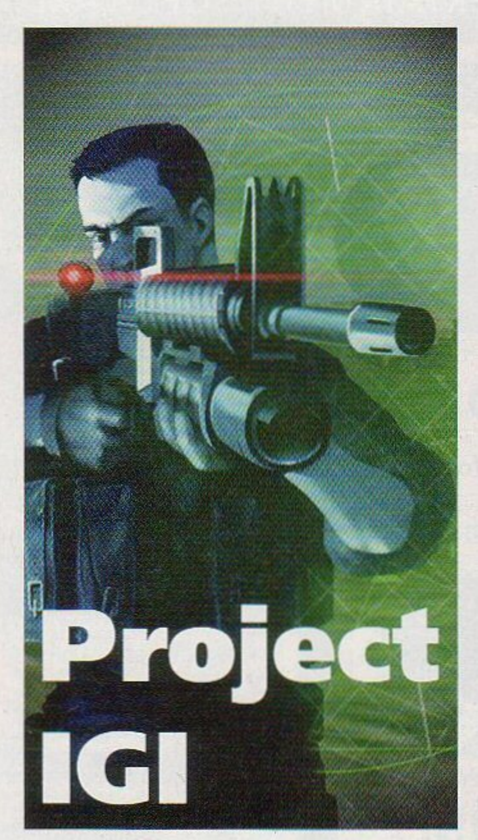
**Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)**

schlecht — okay — sehr gut

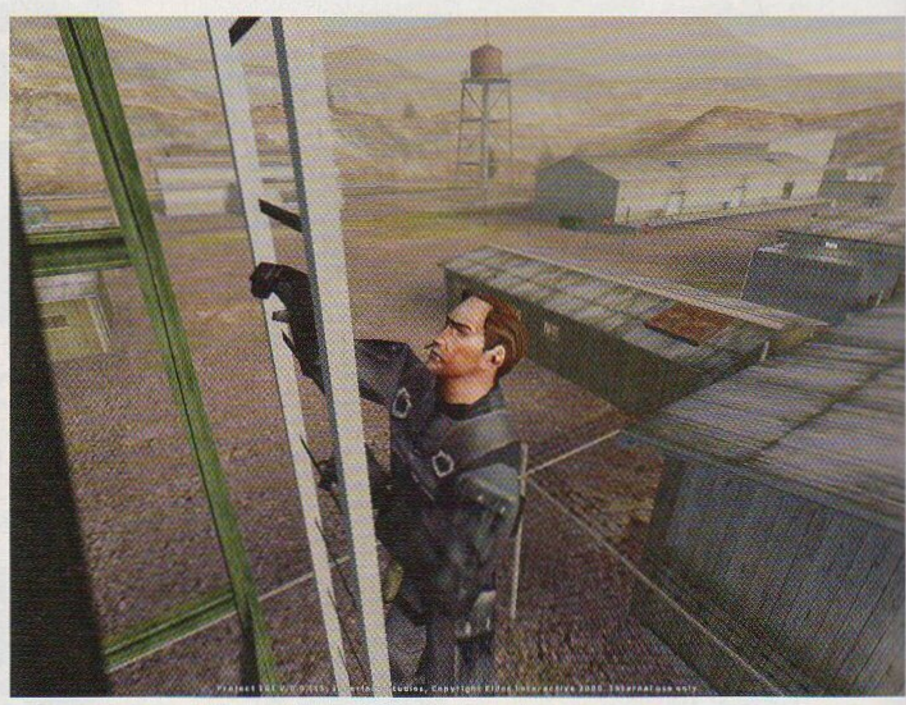
- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Cel. 366, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

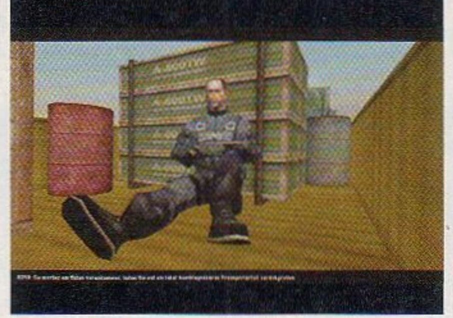
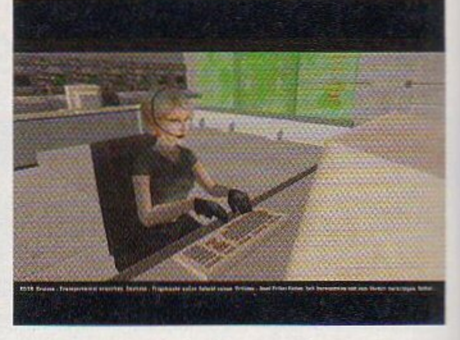
**Spielanteile**

- 50% Ballern
- 30% Schleichen
- 20% Taktik




# Project IGI


Beim Besteigen von Leitern wird in eine dreh- und schwenkbare Third-Person-Perspektive umgeschaltet



Die aus der Spielgrafik erstellten Cutscenes zwischen den Einsätzen sind schön anzusehen, rucken aber selbst auf Highendrechnern gelegentlich

Besser als *Delta Force*, aber nicht ganz so genial wie *SWAT 3*: Die neue 3D-Nahkampfsimulation von Eidos bietet solide Action für Einzelkämpfer.

Die Story ist so archetypisch für Computerspiele und Actionfilme, dass man meint, sie schon ein Dutzend Mal gehört zu haben: Den Vereinigten Staaten ist ein nuklearer Sprengkopf abhanden gekommen, nur ein Informant weiß, wer die Atombombe entwendet hat – und der ist natürlich spurlos verschwunden. Es handelt sich dabei um den Mafiakontaktmann Josef Priboi, einen Waffenschieber aus Estland. Ihn sollen Sie in der Rolle des ehemaligen SAS-Offiziers David Jones aufspüren und zum Verhör an die USA ausliefern.

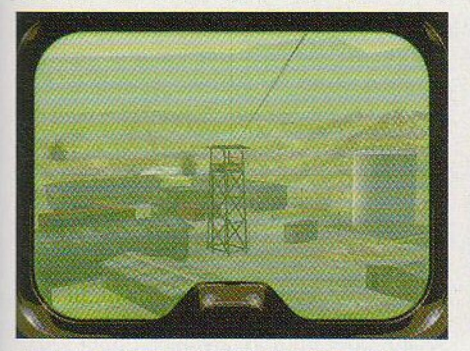
**Nix für Beckenrand-schwimmer!**

Der PC-Krimi erstreckt sich über 14 Missionen, vor jeder davon erklärt Ihnen die charmante Majorin Anya in einer ansehnlichen Cutscene das Einsatzziel. Wie sich herausstellt, wird der Gesuchte auf einem Militärflugplatz gefangen gehalten. Sie direkt dort abzusetzen, wäre natürlich viel zu riskant, das letzte Stück bis zum bewachten Gelände müssen Sie daher alleine meistern. Ihr erster Auftrag lautet, aus einem feindlichen Lager einen LKW zu stehlen. Leichter gesagt als getan, denn in dem Stützpunkt wimmelt es von desertierten Soldaten.

Schon sind wir mitten im Spielablauf: Der Held pirscht sich in gebückter Haltung von hinten an Wachen an und erledigt sie lautlos mit seinem Armeemesser, der einzigen Nahkampfwaffe im Arsenal. Sobald auch der erste Terrorist auf einem Wachturm erdolcht ist, mopst man ihm ein schallgedämpftes Scharfschützengewehr und erschießt seine Kollegen. Aber bitte nicht vor aller Augen, sonst heulen die Alarmsirenen. Ein paar Patronen der knapp bemessenen Munition sollten aus demselben Grund zum Deaktivieren der Überwachungskameras aufgespart werden. Führungsoffizier Anya verfolgt das Geschehen über Satellit und kann daher mit wertvollen Tipps (Texteinblendungen) dienen. Zudem ermöglicht es die Technik, jederzeit ein Satellitenbild des Terrains einsehen und die Missionsziele nachlesen zu können. Zur Aufklärung der Umgebung eignet sich dagegen besonders das digitale Fernglas, welches stufenlosen Zoom bietet und feindliche Einheiten mit einem roten Rahmen kennzeichnet. Seinen präzise steuerbaren Agenten selbst bekommt man allerdings nur beim Klettern oder im Todesfall zu Gesicht, normalerweise wird in einer Egoperspektive gespielt. Waffen und Munition sammelt unser Mann im Untergrund bei Berührung eigenständig auf, diverse Icons weisen auf mögliche Aktionen wie z.B. das Öffnen einer Tür oder das Benutzen eines Computers hin und werden auf Tastendruck angewählt.



Die elf Schießprügel im Spiel unterscheiden sich spürbar in Rückstoß, Streuung und Durchschlagskraft; auch panzerbrechende Waffen sowie Hand- und Blendgranaten sind auffindbar



Per Fernglas lässt sich vom Wachturm aus das Gelände hervorragend auskundschaften



Das zerklüftete Polygonterrain bietet gute Deckungsmöglichkeiten

Viel Bedienungskomfort also, und das ist auch gut so – die Feinde agieren vom ersten Auftrag an recht geschickt. Löst sich auch nur eine einzige Kugel aus einer Waffe ohne Schalldämpfer, ist man sofort von schießwütigen Söldnern umzingelt und die Mission gelaufen. Dennoch hat die KI Macken; beispielsweise überhören so manche Gegner geflissentlich den Todesschrei eines in nächster Nähe hinterrücks erstochenen Kollegen. Auch Schüsse in hundert Metern Entfernung erregen hier weniger Aufsehen, als sie das wohl in der Realität tun würden. Dennoch kann sich die Umgebungsphysik sehen lassen. Es macht etwa durchaus einen Unterschied, ob man hinter einer Holzkiste oder einer Betonmauer Deckung sucht…

Auch grafisch mangelt es der neuen Combatsim nicht an Details, das Terrain bietet überdies eine beachtliche Sichtweite. Was die Gebäudeeinrichtungen sowie die Ausarbeitung der Charaktere anbelangt, reicht das Gebotene aber nicht an das bereits ein Jahr alte *SWAT 3* von Sierra heran. Für die Ohren gibt es dezente Hintergrundmusik und weniger Soundeffekte als erhofft, auch (englische) Sprachausgabe kommt nur zwischen den Missionen zum Einsatz.

Abschließend eine Warnung: Weil während eines Auftrags kein Spielstand angelegt werden darf, ist *Project IGI* nun wirklich kein Game für Beckenrandschwimmer. Im Gegensatz zu *SWAT 3* stehen hier aber alle Widersacher bei der Wiederholung noch am selben Platz, was dem Schwierigkeitsgrad zumindest ein bisschen den Stachel nimmt. Und spannend ist die intelligente Action allemal, warum den Amis also nicht ein wenig Arbeit abnehmen? (tk)



**Project IGI**

Intelligentes Actionspiel, etwa *SWAT 3* für Einzelkämpfer

**82 %**

**Grafik 80%** **Sound 68%** **Steuerung 80%** **Motivation 84%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Eidos |
| Online-Info | www.eidos.de |
| Preis | ca. 90,– DM |
| Sprache | deutsch (englische Sprachausgabe mit Untertiteln) |
| USK-Freigabe | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | für Geübte |
| Datenträger | 1 CD, 500 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/300 mit 64 MB RAM (Duron 650 mit 128 MB RAM empfohlen) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 800 x 600 bis 1280 x 1024 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D, Glide und OpenGL) erforderlich, Grafikdetails einstellbar, für 3D-Brille geeignet |
| Sound | Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | nein |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**

schlecht · okay · sehr gut

- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P3/500, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT2/G400
- Athlon 800, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5

**Spielanteile**

- 60% Action
- 30% Taktik
- 10% Simulation

# Delta Force Land Warrior

Vor einem Jahr rief Novalogic zum zweiten Mal die Terroristenjagd auf dem PC aus, Teil drei der DF-Serie wurde gar zusammen mit der US-Army entwickelt – ein Erfolgsgarant?



Grundsätzlich wenig Neues: Nach einem unspektakulären Renderintro wählt man sein Alter Ego unter fünf männlichen und weiblichen Elitesoldaten, wobei jeder Charakter seine eigenen Qualitäten hat – fühlen Sie sich eher zum Nahkampf oder zum Scharfschützen berufen? Wollen Sie zuerst eine von elf direkt anwählbaren Einzelspielermissionen wagen oder gleich in die Kampagne einsteigen? Letztere besteht aus rund dreißig aufeinander folgenden Einsätzen, wobei nun auch innerhalb der Aufträge ein Spielstand angelegt werden darf.

## Solo für Rambo

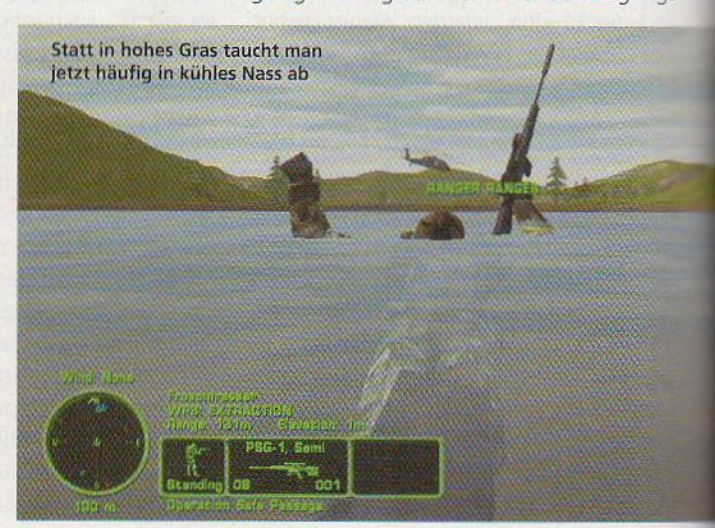
Eine weitere Innovation ist die Frauenstimme, welche die Einsatzbefehle vorträgt. Auf das Briefing folgt die Wahl der Waffen: Entweder greifen Sie auf ein vorgefertigtes Kontingent zurück oder stellen sich Ihr Arsenal gemäß den aktuellen Aufgaben selbst zusammen. Knapp dreißig Wummen stehen zur Auswahl, darunter verschiedenste Maschinen- und Präzisionsgewehre, Pistolen, Granaten, Panzerfäuste und Sprengsätze. Dazu gibt es noch Taucherausrüstung, kugelsichere Westen oder zusätzliche Munition. Wählen Sie weise, denn nicht alles passt ins Marschgepäck.

Jetzt können Sie erst mal in sich gehen; bis Sie wieder herauskommen, sollte der Computer das auf Satellitendaten der Army basierende Terrain geladen haben. Für die lange Wartezeit entschädigt eine nicht mehr so grobkörnige Grafik aus der neuen Engine, die Voxel mit Polygonen mischt. Die Weitsicht ist aus beiden Kameraperspektiven (Ego- und Außenansicht) hervorragend, strukturierte Gebäude erfreuen das Auge. Eher unerfreulich sind die überaus grobklotzigen Polygonmännchen, die noch dazu sehr abgehackt animiert wurden. Weitere Nachteile der neuen Engine sind teils wabernde Texturen, falsch berechnete Schatten und Gewehre in Form unscharfer Bitmaps.

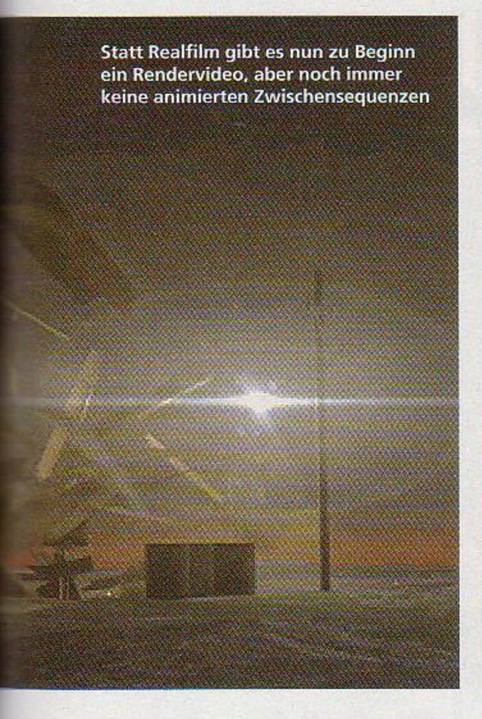
Schwerer als die nach wie vor nicht überzeugende Präsentation fällt das einigermaßen stereotype Missionsdesign ins Gewicht. Stets wird man per Heli, Fallschirm oder Boot im Zielgebiet abgesetzt, muss Wegpunkte abklappern und dabei möglichst viele Terroristen unschädlich machen. Auch die Hauptaufgaben (Geiseln befreien, Kollegen helfen, Gegner ausschalten, Beschaffungsaktionen) wiederholen sich, wenn auch in Variationen. Zumeist sind Sie allein unterwegs, nur gelegentlich gibt Ihnen einer der eingangs



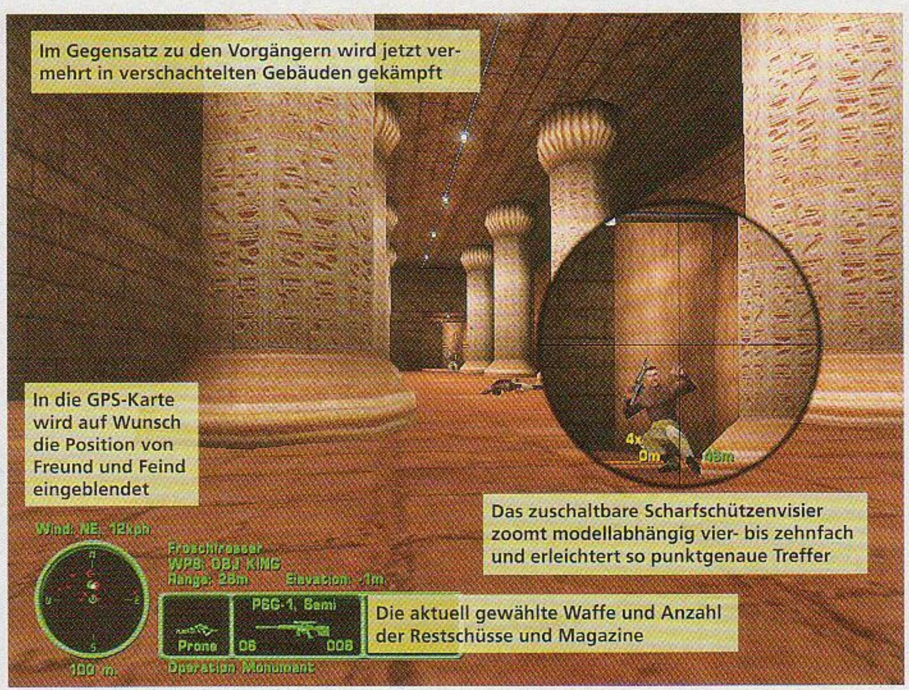

Die Landschaften bieten viel Weitsicht aus zwei wählbaren Kamerawinkeln, doch die Außenperspektive taugt nicht zum Spielen




Statt in hohes Gras taucht man jetzt häufig in kühles Nass ab



Statt Realfilm gibt es nun zu Beginn ein Rendervideo, aber noch immer keine animierten Zwischensequenzen



Im Gegensatz zu den Vorgängern wird jetzt vermehrt in verschachtelten Gebäuden gekämpft

In die GPS-Karte wird auf Wunsch die Position von Freund und Feind eingeblendet

Das zuschaltbare Scharfschützenvisier zoomt modellabhängig vier- bis zehnfach und erleichtert so punktgenaue Treffer

Die aktuell gewählte Waffe und Anzahl der Restschüsse und Magazine

nicht gewählten Charaktere Feuerunterstützung. Um etwa Fahrzeuge oder Waffenlager auszuschalten, steht in manchen Einsätzen auch eine begrenzte Anzahl von Artillerieschlägen zur Verfügung.

Insgesamt wurde der Schwierigkeitsgrad gegenüber *Delta Force 2* stark abgesenkt, gerade Scharfschützen kommen schnell zu Erfolgen. Natürlich nur, sofern sie nicht übermütig wie ein Pfau durch die Wüste, Steppe, Wälder, Mexiko oder über Ölbohrplattformen stolzieren – wer nicht als Kanonenfutter enden will, schleicht, robbt und versteckt sich hinter Pflanzen und in Gebäuden. Dieser Ansatz macht die häufig sehr umfangreichen Missionen dann trotz aller Mankos spannend: Während man den Horizont nach Feinden absucht, huscht man von einer Deckung zur nächsten, sprengt Fässer oder Fahrzeuge. Mit Nachtsichtgerät wird es sogar richtig klaustrophobisch, da nur ein kleiner Bildausschnitt zu sehen ist und man in der Nähe von Lampen praktisch erblindet. Kein perfektes Spiel also, aber ein durchaus atmosphärisches. Zu diesem Eindruck tragen auch der coole Sprechfunk, realistische Umgebungsgeräusche sowie Militärmusik in den Menüs bei. Die Steuerung per Tastatur und Maus ist einfach gelöst, was auch Multiplayer zu schätzen wissen: Bis zu fünfzig Krieger pro Schlacht kämpfen um ein Rangsystem auf dem Internetserver NovaWorld, maximal 16 können in neun Netzwerkmodi gegen- und miteinander antreten. Und das ist nicht zuletzt deshalb keine schlechte Idee, weil dieses Programm trotz der martialischen Thematik ohne Blutvergießen auskommt. (pk)



Das Nachtsichtgerät schränkt das Blickfeld stark ein, unter Lampen erblindet der Träger (fast) vorübergehend

## Delta Force: Land Warrior

3D-Söldnersim nach bewährtem Muster

**72 %**

**Grafik 70%**
**Sound 70%**
**Steuerung 75%**
**Motivation 71%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Novalogic/Electronic Arts |
| Online-Info | www.novalogic.com |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| Datenträger | 1 CD, 320 oder 550 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/300 mit 64 MB RAM und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, für 3D-Brillen gut geeignet |
| Sound | Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | 9 Modi (kooperativ und gegeneinander) für bis zu 50 Internetspieler auf dem NovaWorld-Server, maximal 16 Teilnehmer im Netzwerk |

**Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)**

schlecht – okay – sehr gut

- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Cel. 366, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

- 60% Ballern
- 30% Taktik
- 10% Waffenauswahl

# Fur Fighters



Steiffs Welt: Kuschelige Helden im Clinch mit Kater Viggo, dem Entführer süßer Plüschbabys – Stoff für ein Jump and Run, das nicht nur Kindern Spaß macht!

Die sechs Fur Fighters haben unterschiedliche Talente: Hund Roofus gräbt Tunnel, Juliette klettert wie eine Katze, Känguru Bungalow springt hoch und Drache Tweek beherrscht den Kurzstreckenflug. In den 21 Levels kommen zudem Pinguin Rico (Taucher) und Zwergpanda Chang (Bezwinger enger Röhren) zum Einsatz; an relativ häufig platzierten „Telepoint-Teleportern" wechselt man zwischen den Figuren.

Das klingt nach reichlich Abwechslung und spielt sich auch so. Zumal Doggen, Eisbären, Krokodile und die sieben eindrucksvollen Endgegner auch den Schützen im Spieler fordern: Uzis, Raketenwerfer und ein Dutzend weiterer Waffen; mit der Zeit sammelt sich ein beachtliches Arsenal an. In Schauplätzen wie dem Großstadtghetto, am Weltraumbahnhof oder in der Dinowelt sind außerdem Geheimkammern voller Boni und Minigames à la *Senso* (gespielt wird um Lebensenergie und Extrawaffen) zu entdecken.

Gut gefallen hat uns auch, wie intelligent die vielfältigen Kombinations- und Timingknobeleien mit den putzigen Dialogen zwischen den Helden und Ratgeber General Bristol verflochten sind: Aus dem geradlinigen Gameplay (verlaufen ist ausgeschlossen) ergibt sich tatsächlich eine Story. Okay, die bizarren Sounds nerven bald und die fehlende Unterstützung für Analogpads ist ärgerlich – dass die Steuerung mit Maus und Tastatur gut funktioniert, tröstet jedoch. Trotzdem hätten die urkomischen Animationen und teils todschicken Grafikeffekte mit dem richtigen Eingabegerät noch mehr Spaß gemacht. (rl)



Der Multiplayer-Modus bricht zwar keine Temporekorde, man wird aber gut unterhalten – wahlweise sogar aus der Egoperspektive!




Mit der Kamera im Rücken rennt der gerade aktive Held durch kunterbuntes 3D-Gelände



Die Joypad-Steuerung wird echt vermisst

## Fur Fighters

Unterhaltsames Jump and Run um Kuscheltiere

**74 %**



**Grafik 75%** **Steuerung 67%**
**Sound 62%** **Motivation 78%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Bizarre Creations/Acclaim |
| Online-Info | www.acclaim.de |
| Preis | ca. 79,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| Datenträger | 1 CD, 550 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/300 mit 32 MB RAM (besser P3/500 mit 64 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, Direct3D-Grafikkarte ab 16 MB RAM erforderlich, T&L sowie Bump Mapping werden unterstützt. Mit 3D-Brille etwas unübersichtlich |
| Sound | Lautstärke von Effekten und Musik einstellbar, 4 Lautsprecher werden über RAD 3D-Soundsystem unterstützt |
| Eingabe | Tastatur und Maus |
| Multiplayer | 12 Deathmatch-Arenen für bis zu 16 Spieler im Netzwerk oder Internet |

**Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)**

schlecht – okay – sehr gut

- P2/300, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P3/450, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/600, 128 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

- 40% Ballern
- 30% Hüpfen
- 30% Knobeln



# Sheep

Pink Floyd hat sie besungen, nächtens werden sie gezählt und tagsüber zu Pullis verarbeitet: Schafe. Im Spiel zum Wollknäuel sollen Sie nun Ihre Herde ungeschoren zum Mount Mufflon lotsen.

Die Story ist so dämlich wie die Protagonisten: Schafe stammen von einem fernen Planeten! Einst als Forscher gelandet und längst als Nutztiere missbraucht sollen die wolligen Aliens nun heimkehren. Also rekrutieren die außerirdischen Oberhirten einen Erdling (Sie!), der die verkannten Abgesandten durch sieben aus je vier Abschnitten bestehende Szenarien zum legendären Mount Mufflon treibt, wo das Fluchtschiff wartet.

In jedem Level ist ein goldenes Schaf versteckt. Sind alle entdeckt, wird pro Welt ein Bonusspiel freigeschaltet, wo man beispielsweise in einer *Nibbler*-Variante zusätzliche Punkte sammeln darf. Die Zahl der zu rettenden Blöker sowie die verfügbare Zeit sind abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad: je höher, desto mehr Punkte winken. So oder so gestaltet sich der spielbare Herdentrieb dank Gegnern, Fallen, Knobeleien und der sprichwörtlich blöden Hauptdarsteller nicht ganz einfach. Doch geben Schilder Tipps zur Vorgehensweise; außerdem lassen sich die Abschnitte beliebig oft wiederholen, bis man mit dem Ergebnis zufrieden ist.

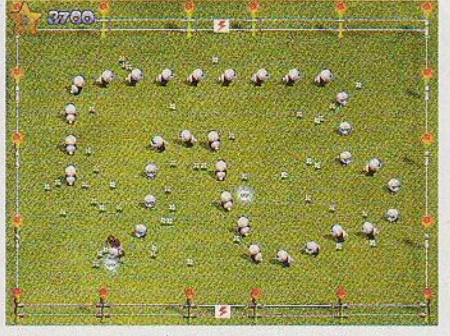
Zum Ablauf: Nur die vier zur Wahl stehenden Hirten (sie unterscheiden sich u.a. in punkto Schnelligkeit) lassen sich direkt per Maus, Tastatur, Stick oder Pad steuern. Sie können schleichen, gehen oder rennen und bringen ihre Schützlinge durch vorsichtige Annäherung auf den hoffentlich richtigen Weg. Man kann einzelne Schafe auch fangen, auf Schalter setzen und so Fallen deaktivieren bzw. Ausgänge öffnen. Gelegenheiten zum Sammeln von Bonuspunkten gibt es zudem reichlich. Als Beispiel sei hier die Möglichkeit genannt, zusätzlich Schafe aus Käfigen, Pferchen etc. zu befreien – ebenfalls ein probates Mittel, um Verluste auszugleichen, denn unsterblich ist hier nur der Hirte.

**Das erste Spiel mit künstlicher Dummheit**

Man treibt seine Truppe also z.B. gegen Dominosteine, die durch Umkippen den Weg in die Freiheit ebnen. Oder ein Vierbeiner wird in ein Laufrad geschickt, um Gitter anzuheben. Auch lässt sich die Meute durch Verwandlungsmaschinen bugsieren und ist dann etwa mit Hörnern bestückt in der Lage, Kisten zu zerstören. Ein weiteres taktisches Element bieten die vier Schafrassen. Jede muss analog zu den vier Levels einer Welt einmal gewählt wer-



**Spezielle Aktionen wie das Einfärben der Wollträger bringen Zusatzpunkte**



**Kleine Bonusspielchen wie diese *Nibbler*-Variante (möglichst lange Schafschlange sammeln) lassen das Punktekonto anwachsen**

### Beispielhaftes Schafehüten

Anhand der zweiten von insgesamt vier Trainingsmissionen wollen wir Ihnen das grundsätzliche Spielprinzip der tierischen Knobelei demonstrieren:



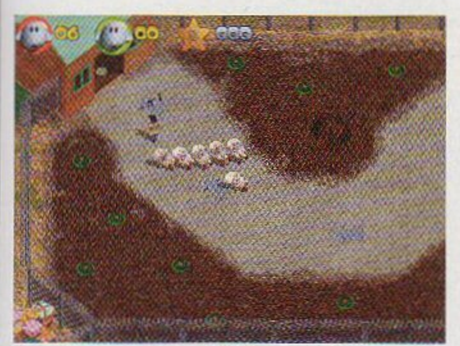
Ist die Herde aus dem Gatter befreit, soll man sie durch eine Verwandlungsmaschine treiben und zu Panzerfahrern machen.



So gerüstet ist es kein Problem, alle Mauern im Weg platt zu walzen.



Anschließend geht es per Trampolin über die nächsten Hindernisse.



Damit man seine Schützlinge schließlich noch heil durchs Minenfeld bugsieren kann, schnappt man sich das herumstehende Radio und läuft flott Richtung Ziel. Brav folgen die musikalischen Schafe zum Levelausgang…



Die einblendbare Übersichtskarte hilft bei der Orientierung

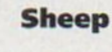
Das „herzige" Sammelgut macht die Vierbeiner zu braven Gefolgsleuten

den – aber nicht jede Gattung ist für jeden Abschnitt gleichermaßen gut geeignet! Es ist also schon etwas Tüftelarbeit angesagt, will man den für einen Highscoreeintrag optimalen Lösungsweg ausknobeln. Während das Standardschaf etwa Angst vor allem und jedem hat, können andere nicht zwischen Gefahr und Sicherheit unterscheiden. Wieder andere sind fit beim Überqueren von Straßen oder zeichnen sich durch Mut und Musikalität aus – ein echter Pluspunkt, soll die Herde brav dem aufgesammelten Radio folgen. Kurzum, KD statt KI: künstliche Dummheit.
Die knuddelige Draufsichtoptik besticht durch Abwechslungsreichtum und viele nette Details. Gerade die mannigfaltigen Todesarten, mit denen der unachtsame Hirte bzw. sein hilfsbedürftiges Gefolge konfrontiert werden, sind für manchen Lacher gut. Da schaufelt ein Metzger den potenziellen Lammbraten direkt auf den Teller eines hungrigen Ritters, ultimative Schermaschinen schneiden nicht nur die Wolle ab, die unbeschwerte Annäherung an Mähdrescher oder Minenfelder ist auch bloß Freunden des schwarzen Humors zu empfehlen.
Rundum empfehlenswert ist hingegen das unterhaltsame Treiben an sich: Ist der Beschützerinstinkt erst geweckt, wird man nicht eher ruhen, bis die herzzerreißend blökenden Schmusetierchen im Schweiße des Angesichts ins Happy End gehetzt sind. Die tierischste Actionknobelei seit dem Klassiker *Lemmings*! (st)

**Sheep**



Tierisch originelle Actionknobelei



**77 %**



**Grafik 69%**
**Sound 73%**
**Steuerung 74%**
**Motivation 81%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Minds Eye Productions/Empire Interactive/Koch Distribution |
| Online-Info | www.saveoursheep.com |
| Preis | ca. 79,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 3 Stufen |
| Datenträger | 1 CD, 3, 65 oder 488 MB auf der HD |
| System | ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser ein P2) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten und -Brillen werden nicht unterstützt |
| Sound | Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus, Pad, Stick |
| Multiplayer | nein |

**Leistungscheck**

schlecht — okay — sehr gut

- P166 mit 32 MB RAM
- P2/350 mit 64 MB RAM
- P3/600 mit 128 MB RAM

**Spielanteile**

- 45% Knobeln
- 35% Geschicklichkeit
- 20% Reaktion



# Jetfighter 4 Fortress America

Flugsimulatoren sind selten geworden, die Fans ausgehungert. Und auch dieser flügellahme Jäger bringt keinen Silberstreif am Horizont…



Landungen übernimmt auf Wunsch der Computer

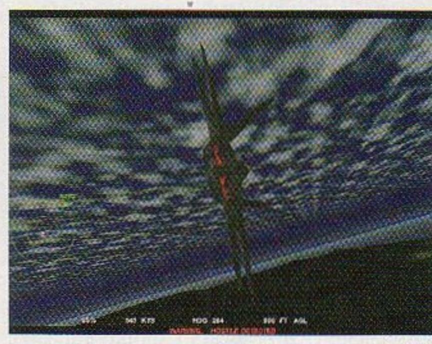
Schon seit 1992 rekrutieren die Mission Studios PC-Piloten für die Serie, zuletzt flog *Jetfighter Full Burn* im Herbst '98 immerhin 78 Prozentpunkte im Joker-Test ein. Wie damals ist das erfasste Gebiet recht knapp und auf den Westen Amerikas beschränkt; wer es verlässt, bekommt nur mehr untexturierte Berge zu sehen.

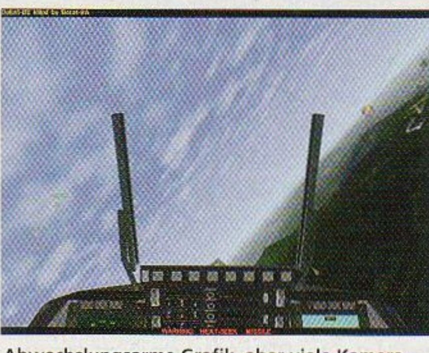
### Von der Stange geflogen

Doch auch innerhalb des Kartenrasters wird nicht eben viel Abwechslung geboten: Eintönige Landschaften, wenige Städte, grobe Polygongebirge und leidlich detailreiche 3D-Objekte dürfen aus einer ganzen Reihe von Kameraperspektiven betrachtet werden.

An Spielmodi herrscht dafür kein Mangel. So ist bereits die Instant-Action in Zufallsmissionen, Einzelaufträge und Freiflug unterteilt, dazu kommt ein Generator für individuelle Einsätze. Die Kampagne bietet ein kommentiertes Tutorial sowie englisch gesprochene Briefings, der Multiplayermodus bis zu 16 Teilnehmern die Gelegenheit, in Netzwerk oder Internet mit Raketen aufeinander loszugehen – eine kooperative Variante fehlt. Dafür haben die Designer eine Datenbank eingebaut, wo man alle im Spiel verwendeten Flugzeuge, Schiffe und Gebäude als zoom- und drehbare 3D-Objekte zu Gesicht bekommt.

Besser hätten sie für spannenderes Gameplay gesorgt: Ob bei Tag oder Nacht, die Dogfights und Bombardements wiederholen sich. Mit welcher der wenigen Maschinen man dabei aufsteigt, spielt im Grunde auch keine Rolle, denn die tumben Computergegner sind für eine F-14 kein Problem und für eine F-22 erst recht nicht. Dabei ist die Steuerung via Tastatur und/oder Joystick so simpel, wie der Sound (mickrige Effekte, wenig Musik) mau ist. Simulanten hätten Besseres verdient! (pk)


Bombardements finden zumeist im Schutze der Dunkelheit statt


Abwechslungsarme Grafik, aber viele Kameraperspektiven

## Jetfighter 4 Fortress America

Lieblos gestalteter Actionflugi mit Serientradition

**59 %**



**Grafik 62%** **Steuerung 68%**
**Sound 55%** **Motivation 57%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Mission Studios/Take 2 |
| Online-Info | www.take2.de |
| Preis | ca. 99,– DM |
| Sprache | komplett englisch |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| Datenträger | 1 CD, 600 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/300 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, Grafikdetails einstellbar, für 3D-Brillen gut geeignet |
| Sound | Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Joystick, Pad |
| Multiplayer | Deathmatches für bis zu 16 Spieler via Netzwerk oder Internet |

**Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)**

schlecht okay sehr gut

- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Cel. 366, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 256 MB RAM, GeForce/Voodoo 5

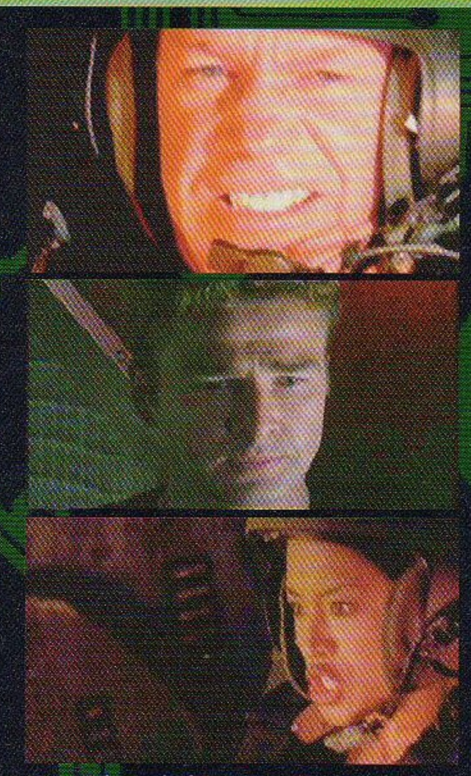
**Spielanteile**



- 50% Action
- 50% Simulation

Seit 16 Jahren toben die Clankriege jenseits des Computers, jetzt tritt erstmals Microsoft mit Riesenrobotern an: Sind aller guten Battletech-Umsetzungen vier?

# Mechwarrior 4 Vengeance



Vater, Sohn und schöne Frauen: Die Hintergrundgeschichte ist arg schmalzig, kann aber getrost ignoriert werden

Seit jeher stellt FASAs ursprünglich im Bereich der Brett- und Pen-and-Paper-Spiele beheimatetes SF-Szenario eine löbliche Ausnahme von der alten Lizenzregel dar. Nicht zuletzt die wechselnden Lizenznehmer (erst Activision, dann Microprose, jetzt Microsoft) haben das Battletech-Universum am Bildschirm immer wieder mit neuen Ideen belebt, statt das Originalkonzept wie sonst üblich bis zum faden Aufguss auszupressen.

FASA selbst wachte und wacht dabei eisern über die Einhaltung der Regeln und Designs: Jede Waffe und jeder Kampfroboter ist durch zahlreiche Parameter in Schadensmodelle und Wirkungsverhältnisse eingebunden, denen sich PC-Entwickler hinsichtlich Spielphysik und Grafik unterordnen müssen. Das gilt auch für Microsoft, wo man ein völlig neues *Mechwarrior* erstellt hat – inklusive sieben noch nie gesehener Mechs.

## Clans und Soaps

Die Storyline der Kampagne mit ihren 25 Missionen in sieben Szenarien ist schnell umrissen: Wir schreiben das 31. Jahrhundert, die Herrscherhäuser der „Inneren Sphäre" liegen seit Äonen im Clinch miteinander. Doch der Kampf um den Planeten Kentares IV wird mit barbarischer Brutalität ausgetragen – in einem beispiellosen Rachefeldzug lässt der Kriegslord Jinjiro über fünfzig Millionen Menschen töten, darunter Duke Erik Dresari. Als dessen Sohn betritt nun der Spieler die Bühne, um Kentares IV, den Heimatplaneten des Hauses Dresari, zurückzuerobern.

Der Protagonist ist also kein anonymer Söldner oder beliebiger Lanzenführer (Lanzen nennt man Züge aus bis zu vier Battlemechs), sondern als Veteran der Clankriege eine motivierende Identifikationsfigur mit kompletter Biographie. Dieser Ansatz sollte schon deshalb lobend erwähnt werden, weil der Kampf für eine abstrakte, „gute" Sache mittlerweile arg abgekaut ist. Trotzdem ist die Umsetzung nicht voll geglückt; die Vater-Sohn-Geschichte wird mit so viel Pathos präsen-

Kompass mit Anzeige der Navigationspunkte und deren Entfernung

Waffenliste mit Zuordnung für Gruppenfeuer

Zoomfenster

Zielentfernung

Waffengruppenstatus

Statusfenster: aufgeschaltetes Ziel

Statusfenster: eigener Mech

Radar mit Anzeige der Reichweite; Rot = Feind; Blau = Freund

Systemtemperatur

Geschwindigkeit

tiert, dass man unweigerlich an eine digitale Seifenoper denken muss. In technisch exzellenten Videosequenzen drücken echte Schauspieler vor vorzüglich gerenderten Kulissen heftigst auf die Tränendrüse, die Familie ist tugendhaft bis zum Exzess. Berufszyniker wie wir bedauern da schon fast, dass man sich nicht auch fürs Böse in einen Mech schwingen darf.

## Allmachtsfantasien

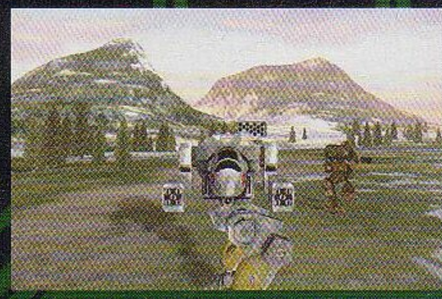
Sitzt er aber erst mal im Cockpit eines der bis zu 14 Meter hohen und über achtzig Tonnen schweren Stahlkolosse, hat der Mech-Pilot sowieso alle Fragen des Geschmacks vergessen: Was interessiert der tote Papi, wenn bereits am Übungsparcours die winzigen Mechaniker unter den donnernden Schritten des gewaltigen Kampfroboters so schön nach allen Seiten auseinander stieben? Während man noch in Allmachtsfantasien schwelgt, erteilt ein Ausbilder per Sprachausgabe Anweisungen für den Umgang mit Antrieb, Navigation und Waffensystemen. Einfach ist die Bedienung eines Mechs nach wie vor nicht, doch konnte Microsoft die Steuerung intuitiver begreifbar lösen, als es allen vorherigen Serientätern gelang. Veteranen dürfen das Tutorial auch umgehen und sich sofort in die Schlacht stürzen. Sie sollten übrigens den höchsten Schwierigkeitsgrad wählen, denn auf der einfachsten Stufe stellt das einsteigerfreundliche Spieldesign für erfahrene Robo-Jockeys keine Herausforderung dar. Das organische Terrain und der Detailgrad der Grafik vermögen aber auch im abgebrühtesten Mechwarrior ehrfürchtiges Staunen zu erwecken: Die Schlachtfelder wimmeln vor Leben! Wo der direkte Vorgänger noch mit topfebener Ödnis, ein paar eckigen Hügeln und einigen verstreuten Gegnern auskam, wuseln hier Nachschubfahrzeuge, Wachposten und mehr durch riesige Basen.

## Eine Lanze brechen

Auch die Missionen sind lebendig gehalten. Während des Anmarschs zu einer



**Microsofts Grafikengine ist die beste im gesamten Battletech-Universum; hier feuert ein Mauler einen mittelschweren Laser ab**



**Die Grafik ist äußerst lebendig: Organische Hügellandschaften und die detaillierten Einheiten prägen die Schlachtfelder**







Nächtlicher Einsatz in der City: Diesem Steiner-Mech wurden erst die Beine weggeschossen, dann explodiert der Reaktor; nachfolgend eine Kettenreaktion

In der Außenperspektive hat man mehr Übersicht, zum Kämpfen taugt sie nur bedingt






Wichtig sind die Hinweise, die per Videomail zwischen den Missionen oben links auf der Planungskarte eingeblendet werden




Abfangaktion will etwa ein Lanzenmitglied einen Witz zum Besten geben und wird vom Vorgesetzten harsch unterbrochen – schließlich ist Funkstille befohlen. Im Verlauf der Handlung wird man natürlich selbst zum Lanzenkommandeur aufsteigen, kann je nach Einsatz bis zu vier Mitstreiter bestimmen und sich im Mech-Labor unter 21 Modellen die geeigneten aussuchen. Alle Kampfroboter dürfen sodann individuell mit Antrieben, Bewaffnung und Gimmicks wie Scheinwerfern für Nachtmissionen bestückt werden. Die Waffen besiegter Feinde werden nach jeder Schlacht automatisch aufgeklaubt und dem eigenen Fundus hinzugefügt, auch neue Feuersysteme wie die zerstörerische Long-Tom-Artillerie gibt es zu entdecken.

## Im Mech-Wunderland

Alles bereit für den Ernstfall? Per Dropship erreicht man die Einsatzgebiete auf Kentares IV und seinen Monden: Arktis, Gebirgszüge, Wüsten und Sümpfe, für jede Umgebung steht ein Tarndesign parat. Die weibliche Stimme des Bordcomputers teilt sexy-unterkühlt den Systemstatus mit und warnt in der Hitze des Gefechts gelassen vor Gefahren. Überhaupt erreicht der Sound mit seinen differenzierten Waffenabschusseffekten, den Antrieb- und Trittgeräuschen sowie der orchestralen Musikuntermalung höchstes Niveau. Wenn das Radar kurz vor dem Ende einer Mission noch Feindtruppen signalisiert, der Flügelmann links mit martialischem Fauchen eine Raketensalve losschickt und dazu die Musik einsetzt, hat dieses Spiel alles, was man sich von einer actionreichen Simulation wünscht!
Zumal die Steuerung präzise funktioniert; mit einem Force-Feedback-Joystick glaubt man sich endgültig an Bord eines der Kolosse. Neue Kampftaktiken wie „Death from above", wo man einem Gegner mittels seiner Jumpjets in Wrestlingmanier auf den Kopf springt, erweitern das Konzept zusätzlich. Eine gelungene Premiere von Microsoft im Mech-Wunderland also, alte Fans und Neueinsteiger werden gleichermaßen gut bedient. Allerdings ist die englische Sprachausgabe recht anspruchsvoll, im Einzelfall sollte man daher besser die deutsche Version abwarten. (mt)

### Ganz persönlich

Ich mag keine Simulationen, bei denen ich Referenzkarten über die Tastatur legen muss, um durchzublicken. Doch ich liebe die *Mechwarrior*-Serie – vor allem den vierten Teil: Das Programm zeichnet sich durch eine fordernd-komplexe, aber dennoch nachvollziehbare Bedienung in Verbindung mit schnellem, actionreichem Gameplay aus. Dass darüber hinaus noch strategische Überlegungen zum Erfolg notwendig sind, macht es nur besser. Und weil Grafik und Sound mehr Battletech-Atmosphäre denn je rüberbringen, ist mir sogar der aufdringliche Familienpathos der Story schnuppe.



Trille

### Mechwarrior 4: Vengeance

Atmosphärische Mech-Kriege in einer neuen Grafikdimension

**86 %**



**Grafik 86%** **Steuerung 84%**
**Sound 86%** **Motivation 88%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Microsoft |
| Online-Info | www.microsoft.de |
| Preis | ca. 99,– DM |
| Sprache | komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung |
| USK-Freigabe | nicht geprüft |
| Schwierigkeit | 3 Stufen |
| Datenträger | 2 CDs, 650 oder 1061 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/300 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, Grafikdetails regelbar, 3D-Brille problematisch beim Zielen |
| Sound | EAX, Direct3D- und A3D-Sound werden unterstützt, Lautstärke von Sprache, Effekten und Musik regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt) |
| Multiplayer | 4 Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modi (jeweils im Solo- oder Teamplay) für bis zu 16 Spieler im Netzwerk oder Internet |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**

schlecht — okay — sehr gut

- P2/266, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P3/500, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- Athlon 900, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5

**Spielanteile**

- 55% Kampf
- 25% Taktik
- 20% Management




# Colin McRae Rally 2.0

Bestimmt eine tolle Rallyesimulation, aber diese einsamen Rasereien sind doch alle langweilig? Von wegen: Das beste Driftspektakel aller Zeiten ist ab sofort gesellschaftsfähig!

Als Colin McRae vor zwei Jahren von Codemasters als Namenspatron für den Vorgänger verpflichtet wurde, saß der britische Rallyechampion noch im Cockpit eines Subaru – im wirklichen Leben wie im schnittigen Intromovie kurbelt er mittlerweile am Lenkrad eines Ford Focus um die Weltmeisterschaft. Im Windschatten folgt das wohl bestgestylte Hauptmenü des gesamten Racinggenres: schlicht, elegant und äußerst praktikabel. Während da ein mitreißender TripHop-Track auf die Ohren einhämmert, drehen sich Schlangen aus Buchstaben adrett über den Screen; die Schaltzentrale für alle Spielparameter.

Hier bestimmen Sie beispielsweise individuell, ob bei Trainingsfahrten ein so genannter „Ghost" (vorher gespeicherte Bestfahrt) transparent ins laufende Bild eingeblendet wird, um den Vergleich unterschiedlicher Fahrstile zu ermöglichen. Gefragt wird außerdem, ob das Tempo in Kilometern oder Meilen pro Stunde angezeigt werden soll, ob Sie einen digitalen oder analogen Tacho bevorzugen. Manuelle oder automatische Schaltung? Einblendung aktueller Rundenzeiten? Anlegen verschiedener Fahrerprofile? Ein Blick auf die Bestzeiten nach Piloten, Pisten oder Trophäen sortiert? Alles ist machbar, ohne dass nur einmal eine lästige Ladepause den Spieltrieb hemmen würde!

Besonders komfortabel: Bei der Konfiguration der Steuerung werden alle ange-




Anzeige für bestehende Etappenrekorde und Abstände

Ein Pfeil veranschaulicht die gesprochenen Anweisungen des Kopiloten, Winkel und Farbe weisen auf den optimalen Gang hin

Da vorne macht sich unser „Ghost" aus dem Staub...

Einen Rückspiegel gibt es nicht, der schnelle Blick nach hinten muss genügen

Winkel und Entfernung der Kamera zum Auto lassen sich justieren, selbst skurrile Einstellungen sind möglich

schlossenen Eingabegeräte mit ihrer korrekten Bezeichnung erkannt und vom Start weg sinnvoll in das Gameplay eingebunden. Somit garantiert eine stets präzise Steuerung den Instantspaß am Gas – ohne Bleifuß und mit etwas Gefühl am Volant lassen sich die (inklusive versteckter Bonusmodelle) gut zwei Dutzend virtuellen Vehikel so präzise um jede Kurve zirkeln, dass man sich tatsächlich im Cockpit eines viele hundert PS starken Rallyeboliden glaubt. Damit der Maßanzug schließlich perfekt sitzt, können über simple Einstellbalken noch Kleinigkeiten wie der Todpunkt des Lenkrads oder der maximale Einschlagwinkel beim Analogpad schnell und anschaulich geregelt werden.

Ist alles zur Zufriedenheit justiert, gabelt sich der Lauf der Dinge: Ein Weg führt zur konventionellen Rallye, der andere zum nigelnagelneuen Arcademodus. Hier wurde vieles von dem untergebracht, was der Vorfahrer vermissen ließ, vor allem sozusagen die gesellschaftliche Komponente. Endlich darf man also auf acht Rundkursen mit bis zu fünf Computergegnern um die Wette rasen. Deren Part fällt im Netzwerk dann natürlich PC-Piloten aus Fleisch und Blut zu. Dass der Unterschied auf den ersten paar Kilometern kaum zu erkennen ist, zeigt nur, welch gute Arbeit bei der Entwicklung der KI geleistet wurde. Erst im direkten Duell merkt man den Silizium-Drivern an, dass ihnen eben doch ein Stück echte Rennintelligenz abgeht: Bei drohenden Überholmanövern treffen sie die Kampflinie nicht wirklich perfekt.

Dennoch ist es alles andere als ein Ringelpiez, sich über Siege durch die so genannte B-Klasse in kleineren Front- und Hecktrieblern hinauf in die A-Klasse der Allradboliden vorzukämpfen. Richtig neu ist auch die so genannte „Challenge", ein enger Verwandter des tatsächlich existierenden „Race of the Champions". Auf zwei parallel angelegten Rundkursen driften hier zwei Piloten in zuvor ausgelosten Autos um die Wette. Das ist gerade im Multiplayer-Modus eine echte Gaudi für bis zu acht Spieler, die sich nach dem K.-o.-System gegenseitig eliminieren sollen.

### Krasser Kurvenkratzer

Das Kernstück des Programms ist und bleibt aber selbstverständlich die Simulation einer Rallye. Bei der Fahrt durch Schlamm, Geröll, Sand, Schnee oder Pfützen geht es wieder einzig und allein darum, möglichst schneller als die (nur in der

Tabellenendabrechnung, nicht aber auf der Piste auftauchenden) Computergegner vom Start ins Ziel zu gelangen. Dazu werden bei einer Komplett-WM neun Länder besucht, pro Austragungsort sind je zehn bis elf Etappen sowie gelegentlich eine Sonderprüfung auf einem Rundkurs zu absolvieren.

Nach zwei Etappen folgt immer die Reparaturphase: Es bleiben sechzig Minuten (fiktiver) Zeit, um Schäden etwa an Aufhängung, Motor oder Karosserie zu beheben. Die für Einzelarbeiten notwendige Dauer ist dabei fix vorgegeben, die Minuten verrinnen in aller Regel zu schnell – schon deshalb sollte man sich mit dem Blech nicht allzu oft an Bäume, Zäune oder Zuschauer anlehnen.

**Drift-Champion auf dem PC**

Denn bis zur Reparatur lassen Schäden die Karre zwar nicht stranden, bremsen sie aber merklich aus.

Sollte Ihnen eine volle Saison zu mühselig sein, stellt das Spiel auch einzelne Rennen und Etappen in Finnland, Griechenland, Frankreich und Schweden zur Verfügung. Wer zudem Kenia, Australien, Italien und Großbritannien kennen lernen will, muss sich diese Szenarien allerdings erst über Siege in anderen Kategorien freispielen. Die einzelnen Etappen dauern übrigens jeweils drei bis fünf Minuten und damit zu lange, als dass Otto Normalfahrer den Streckenverlauf wirklich im Gedächtnis behalten könnte. Macht aber nix, denn der Kopilot (im Englischen gesprochen von Colins echtem Navigator Nicky Grist) leistet wertvolle Hilfe: Ein Kauderwelsch wie „vierzig drei links, Vorsicht Kuppe, Achtung Fels" entpuppt sich nach der Eingewöhnungsphase als durchaus nützlicher Hinweis auf kommende Geradenlängen, Kurvenwinkel oder lauernde Gefahren.

Wo wir gerade bei der Akustik sind: Im Leerlauf blubbern die Motoren kraftvoll, beim Beschleunigen böllern sie immer aggressiver. Die Tonlage ändert sich sogar abhängig von der Kameraperspektive, was will man mehr? Außer vielleicht Reifen, die beim Fahren, Driften, Bremsen oder Beschleunigen auf unterschiedlichem Belag surren, schaben, kreischen und quietschen, so wie man das von ihnen erwartet. Keine Sorge, auch das ist geboten.

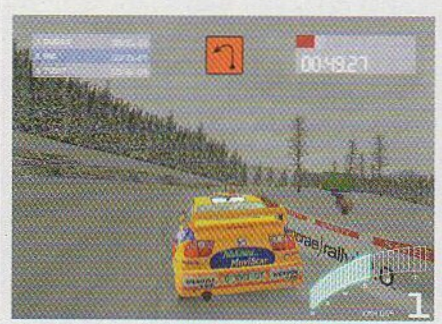
Nicht weniger Liebe zum Detail lässt sich in so ziemlich jedem Pixel der 3D-Grafik

## Motivationsturbos

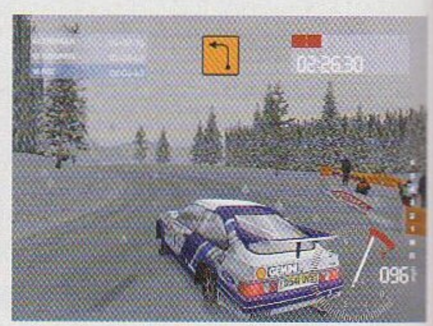
Um den Ehrgeiz immer weiter anzustacheln, warten in den Tiefen des Programmcodes viele mehr oder weniger gut **versteckte Gags, Gimmicks und Geheimnisse** darauf, von erfolgreichen Top-Driftern freigespielt zu werden – alles zu erkunden kann Tage, in Einzelfällen aber auch Wochen und Monate dauern!

Nur wer beispielsweise die Rallyes in Finnland, Griechenland, Frankreich und Schweden für sich entscheidet, darf anschließend die weiten Steppen Kenias oder Australiens besuchen. Und nur wem es gelingt, auch auf den zwei höheren Schwierigkeitsgraden ganz oben auf dem Treppchen zu landen, erhält nach und nach Zugriff auf einen ganzen **Fuhrpark an Bonusautos**. Beim Test sind uns da etwa exotische Winzlinge wie der MG Metro 6R4 oder der Mini Cooper untergekommen, legendäre Heckschleudern wie Ford Sierra Cosworth und Lancia Stratos sowie drei neu lackierte Varianten der Standardmodelle Ford Focus und Mitsubishi Lancer.

Ausprobieren lassen sich die zusätzlichen Untersätze auf **spiegelverkehrten Strecken**, bei veränderter Schwerkraft und in Varianten, wo Bäume und Autos bei einem Crash wie Flummis voneinander abprallen. Außerdem am Start: ein offenbar mit Helium abgefüllter Kopilot – wer also schon immer mal mit Bart Simpson eine flotte Runde drehen wollte…



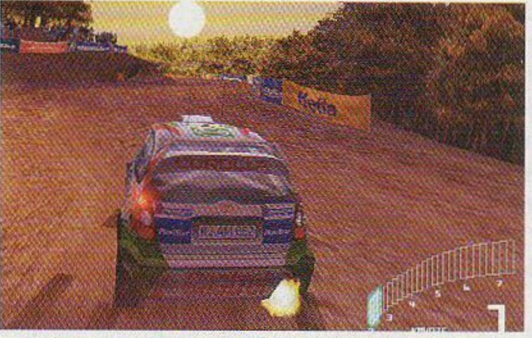
**Die sechs Standardmodelle (Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Toyota Corolla oder hier Seat Cordoba) unterscheiden sich im Fahrverhalten wenig voneinander**



**Echte Eigenheiten im Handling machen sich erst bei den Bonusfahrzeugen bemerkbar: Der Ford Sierra Cosworth (Prämie für Sieger der Kenia-Rallye) beispielsweise schwänzelt gerne mit dem Heck**



**Wer die Rallye Großbritannien für sich entscheidet, darf den nagelneuen Ford Puma WRC oder den legendären Lancia Stratos sein Eigen nennen**

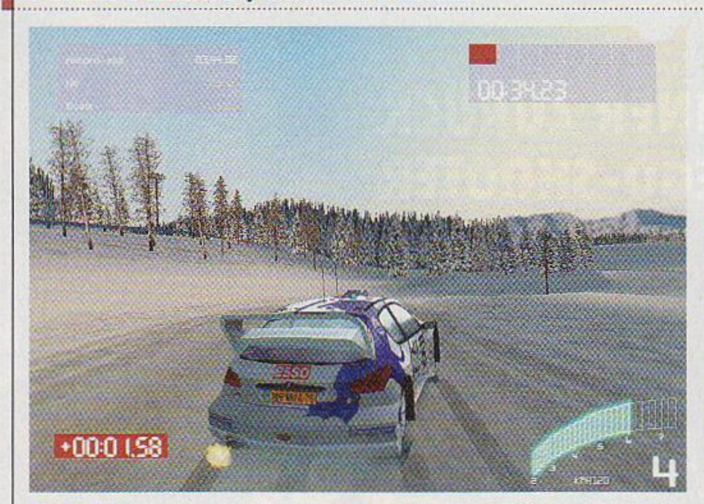


**Ein Erfolg bei der Frankreich-Rallye verspricht Racing auf spiegelverkehrter Piste**

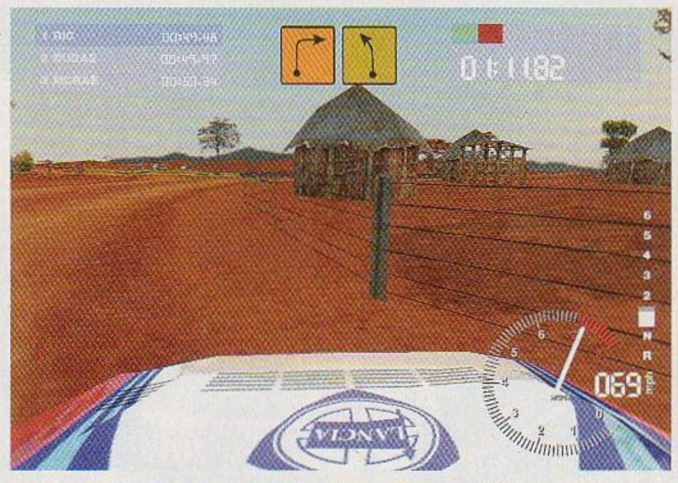



**Oder wie wäre es mit einem Mini Cooper? Den kriegen Schweden-Sieger!**

## Andere Länder, andere Pisten


**Schweden:** kurvig, verschneit bis hin zu Blizzards und bestens für Drifts geeignet

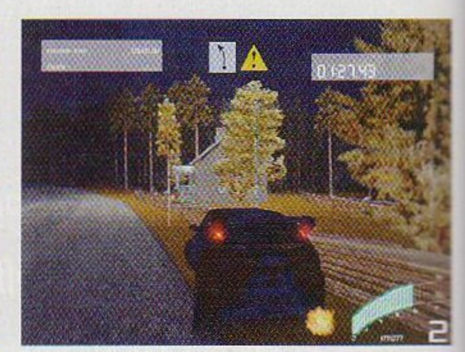

**Italien:** eine asphaltierte Berg- und Talbahn, ständig geht es rauf und runter, nach links und rechts


**Kenia:** sandige Pisten, lange Geraden, offenes Gelände, viele Kuppen und spektakuläre Sprünge


**England:** viel Matsch, viele Bäume, aber wenig Platz zum Driften – und dazu noch gelegentlich Regen


**Ein Lancia auf Abwegen: Solche Fehl-Drifts beschädigen das Auto, können es aber nicht zerstören**

**Individuelle Fahrzeug-Cockpits und Rasanz pur: Rallye aus Sicht des Piloten**


**Die ultimative Rallye-Herausforderung: Toll ausgeleuchtete Nachtfahrten, beispielsweise durch Finnland**

entdecken. Ob Mini Cooper oder Lancia Stratos, alle Fahrzeuge entsprechen von der Lackierung über Lufteinlässe bis hin zu den Felgen ziemlich exakt ihren realen Rallye-Vorbildern. Unglaublich echt wirkende Spiegelungen auf den Fenstergläsern unterstützen den fast schon fotorealistischen Eindruck. Nicht weiter verwunderlich, dass ein P2/266 mit dieser Pracht etwas überfordert ist, besonders wenn statt Texturen in 16 Bit die Varianten in 32 Bit gewählt werden. Der Hauch mehr Leben und Kontrast muss ohne wenigstens satten 256 MB RAM im Rechner mit lästigen Nachladepausen erkauft werden – umso ärgerlicher, als sich die Nachladerei hier ansonsten in bemerkenswert unauffälligen Grenzen hält.

Geradezu begeistert hat uns das jederzeit hohe Spieltempo. Es ist schon wirklich erstaunlich, wie die 3D-Engine bei höchster


Asphalt-Rampage: Die Positionskämpfe des Arcademodus sind eine der vielen Neuerungen

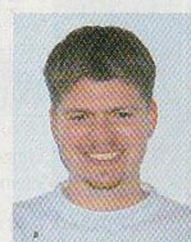

Beim spektakulären Challenge-Modus fahren zwei Piloten auf parallel angelegten Pisten, abschnittweise (wie hier) auch auf einer Bahn, um die Wette

## Ganz persönlich

**Richy:** Alleine der Titelmusik wegen würde ich mir *Colin 2* schon zulegen, so groovy ist der Track! Ansonsten hinterlässt das Sequel bei mir denselben Eindruck wie so ziemlich jedes Rennspiel, das die Codemasters-Box in den letzten paar Jahren verlassen hat – von vorne bis hinten durchgestylt und bis ins Detail durchdacht. Ganz klar, hier waren begeisterte Entwickler mit Herz und Spaß bei der Sache.


Richy

**Markus:** Gewöhnlich schläft mir ja bereits beim Gedanken an eine Computer-Rallye der Gasfuß ein, aber dieses Spiel hat selbst mich überzeugt. Gratulation an die Jungs von Codemasters, ihre Lektion in Sachen Fahrphysik haben sie echt gelernt! Drifts machen hier umso mehr Spaß, als man jetzt endlich auch Computergegner anrempeln kann. Mein wahres Ziel aber ist es, endlich Richy in der Netzwerk-Challenge abzuledern!


Markus


So viele Beulen, so wenig Zeit: Für jede Reparatur veranschlagt das Programm Fixzeiten, die sechzig (fiktiven) Minuten sind schnell verbraucht


Das Tuning an Reifen, Getriebeübersetzung, Differenzial oder Bremskraftverteilung ist schnell erledigt, zeigt aber Wirkung

Detailfülle selbst auf leistungsschwachen Computern noch immer eine konstant hohe Bildwiederholrate liefert. Der Trick dabei: Wenn besonders viele Landschaftsdetails ins Bild rücken, werden in der Ferne einige Polygone weggeclippt. Das fällt aber höchstens unbeteiligten Betrachtern auf, während der Spieler die Pop-ups in voller Fahrt kaum wahrnimmt. Ab einem P3/500 mit adäquater Ausstattung sind dann keinerlei Kompromisse mehr zu machen. Und ein kompromisslos gutes Game wie *Colin McRae Rally 2.0* hat schließlich auch hochwertiges Equipment verdient! (rl)

### Colin McRae Rally 2.0



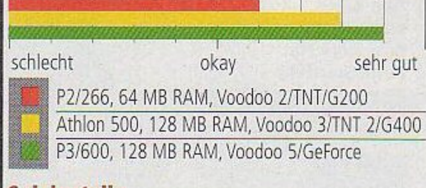
Klasse Rallyesimulation und toller Arcaderacer in einem

**88 %**

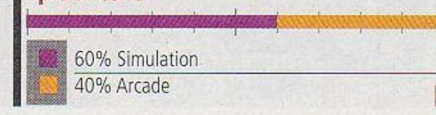
**Grafik 89%** **Steuerung 88%**
**Sound 87%** **Motivation 87%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Codemasters |
| Online-Info | www.codemasters.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | komplett deutsch, alternativ auch englisch, französisch, italienisch oder spanisch |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 3 Stufen |
| Datenträger | 1 CD, 550 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/266 mit 64 MB RAM (besser P3/600 mit 128 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, 3D-Grafikbeschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, Environment- und Mipmapping zuschaltbar, Sichtweite sowie Detaildichte von Strecke und Autos regelbar. Kommt gut mit 3D-Brille |
| Sound | Lautstärke von Musik, Effekten und Kopilot regelbar, in Mono oder Stereo, kein Surround |
| Eingabe | Tastatur, Maus, Stick, Pad, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt) |
| Multiplayer | Rallyes und Arcaderennen für bis zu 8 Spieler im TCP/IP- oder IPX-Netzwerk |

**Leistungscheck (640 x 800 Pixel, mittlere Details)**




**Spielanteile**



# Bleifuß Off-Road

Mit dem Rennspielklassiker *Bleifuß* hat diese Geländehatz nur mehr den Namen gemein, selbst die Programmierer waren andere – Spaß machts trotzdem.

Lösen wir uns gedanklich also von der 1995 gestarteten *Bleifuß*-Reihe und gehen unbeschwert zur Testfahrt über: Ein kurzes VGA-Video, danach darf man sich Fahrer und Kopilot zusammenbasteln. Mann oder Frau, dick oder dünn, blaue oder grüne Overalls – alles nett, aber egal. Ist das Duo auch noch getauft, stehen ein Ausflug mit Lerncharakter, Spritztouren durch fünf Landschaften und die Checkpointsuche für Pfadfinder auf dem Programm. Im Trophy-Modus schließlich dürfen einzelne Abschnitte der Meisterschaft trainiert werden, welche sich über sechzig Kurse in acht Szenarien erstreckt.

Ehe es endgültig auf die frei befahrbare Piste geht, kann sich der Spieler auf Wunsch mit Reifendruck, Federung oder Schaltung seines Fahrzeugs (zwei von zehn stehen sofort zur Wahl) beschäftigen, außerdem gibt es optional Bremshilfe und ein vereinfachtes Schadensmodell.


Die Sicht auf das 3D-Gelände reicht bis zum Horizont, Grafikeffekte sind aber Mangelware


Gefahren wird bei jedem Wetter und zu jeder Tageszeit

Letzteres ist gerade anfangs nicht verkehrt, da es schon Fingerspitzengefühl braucht, um im zerklüfteten Polygongelände unter Zeitdruck Steilhänge hinauf- und über Felsen hinwegzukutschieren ohne Schiffbruch zu erleiden. Als Siegprämien winken u.a. stärkere Motoren, bessere Reifen und neue Allradboliden.

Die 3D-Grafik spart zwar mit Effekten, sieht aber auch so ganz manierlich aus. Auch Soundkulisse und deutsche Sprachausgabe gehen in Ordnung, die Steuerung ebenso – insbesondere mit Keyboard oder Lenker; Stick und Pad sind etwas ungenauer. Weil fernab befestigter Straßen schließlich auch Multiplayer auf ihre Kosten kommen, kann man das Game eigentlich ohne Bedenken empfehlen. (rf)



Vierradspaß für vier: Beim Capture the Flag füllen wahlweise Bots leere Plätze im Startfeld

## Bleifuß Off-Road

Kein Highlight, aber solide Rennen über Stock und Stein

**79 %**



**Grafik 76%** **Steuerung 79%**
**Sound 78%** **Motivation 82%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Channel 42/Virgin Interactive |
| Online-Info | www.vid.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| Datenträger | 1 CD, 400 oder 600 MB auf der HD |
| System | ab einem P200 mit 32 MB RAM (besser P2/400 mit 64 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Details vielfältig regelbar, 3D-Beschleunigerkarte (Glide, OpenGL oder Direct3D) erforderlich, für 3D-Brille gut geeignet |
| Sound | Musik, (3D-)Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt) |
| Multiplayer | bis zu 4 Spieler in 5 Modi auf 6 Extrastrecken via LAN, Modem oder Internet |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**



schlecht – okay – sehr gut

- P2/266 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P2/333 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/450 mit 128 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

- 60% Arcaderacing
- 40% Simulation



# F1 Official Team Manager

Die Winterpause ist für Fans der Formel 1 eine Qual, doch Linderung ist in Sicht: Lassen Sie sich doch von Electronic Arts zum Manager machen!




Spannung pur bieten die Vollbildrennen im Stil einer TV-Übertragung

Nicht nur die Suche nach Sponsoren oder die Vergabe von Merchandisinglizenzen obliegt hier dem Spieler. Als Chef eines der elf Rennställe engagiert man u.a. auch Designer und Mechaniker zwecks Entwicklung und Einbau neuer Fahrzeugteile oder treibt Lieferanten für wichtige Komponenten wie den Motor auf. Alles mit dem Ziel, der Konkurrenz sportlich wie technisch stets eine Frontspoilerlänge voraus zu sein – wenn nicht in dieser Saison, dann in der nächsten.

Trotz offizieller Lizenz geht es dabei leider nicht immer realistisch zu. So fehlen etwa Wetterwechsel oder unterschiedliche Reifensätze. Negativ fallen zudem lange Ladezeiten und die etwas umständliche Menüführung auf. Dafür sind aber die Rennen selbst spannend gemacht: Im freien Training optimiert man das Setup der Boliden in Absprache mit seinen Fahrern, ehe es in der Qualifikation um die Startpositionen geht. Steht die Boxenstoppstrategie, werden den Piloten eigentlich nur noch Anweisungen bezüglich des Fahrstils (locker bis volles Risiko) gefunkt, dann folgt die TV-Übertragung mit packenden Duellen und vielen Überholmanövern in 3D-Grafik. Im Zuge der allgemeinen Dramatik ist da die teils ungenaue Kollisionsabfrage schnell vergessen; selbst die öden Minimalkommentare verzeiht man gnädig.

## Nicht immer realistisch

Nicht immer regelkonformes Verhalten der CPU-Fahrer? Fehlende Unterstützung für Multiplayer? Alles wahr, aber kein Totalschaden: F1-Fans auf der Suche nach Spaß ohne Gas dürfen bloß keine Erbsenzähler sein. (st)




Der Kommandostand verfügt neben dem Monitor mit verschiedenen Kameraperspektiven über eine taktische Streckendraufsicht




Die Schaltzentrale: Über die waagrecht angeordneten Icons gelangt der Manager zu den einzelnen Bereichen, deren Untermenüs dann über die vertikal angeordneten Icons zu erreichen sind

## F1 Official Team Manager

Schön, spannend, aber ein bisschen oberflächlich

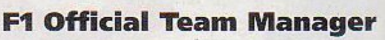
**71 %**



Grafik 75% | Steuerung 70%
Sound 64% | Motivation 73%

| | |
|---|---|
| Hersteller | Electronic Arts |
| Online-Info | www.electronicarts.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | variabel |
| Datenträger | 1 CD, 12 bis 485 MB auf der HD |
| System | ab einem P233 mit 64 MB RAM (besser P2/266 mit 128 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 800 x 600 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, Direct3D-Beschleunigung wird unterstützt, Softwaremodus vorhanden, 3D-Brille nur während der Rennen sinnvoll |
| Sound | Lautstärke von Musik, Effekten und Sprachausgabe getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | nein |

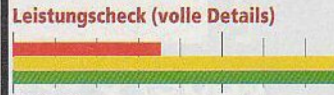
**Leistungscheck (volle Details)**



schlecht | okay | sehr gut

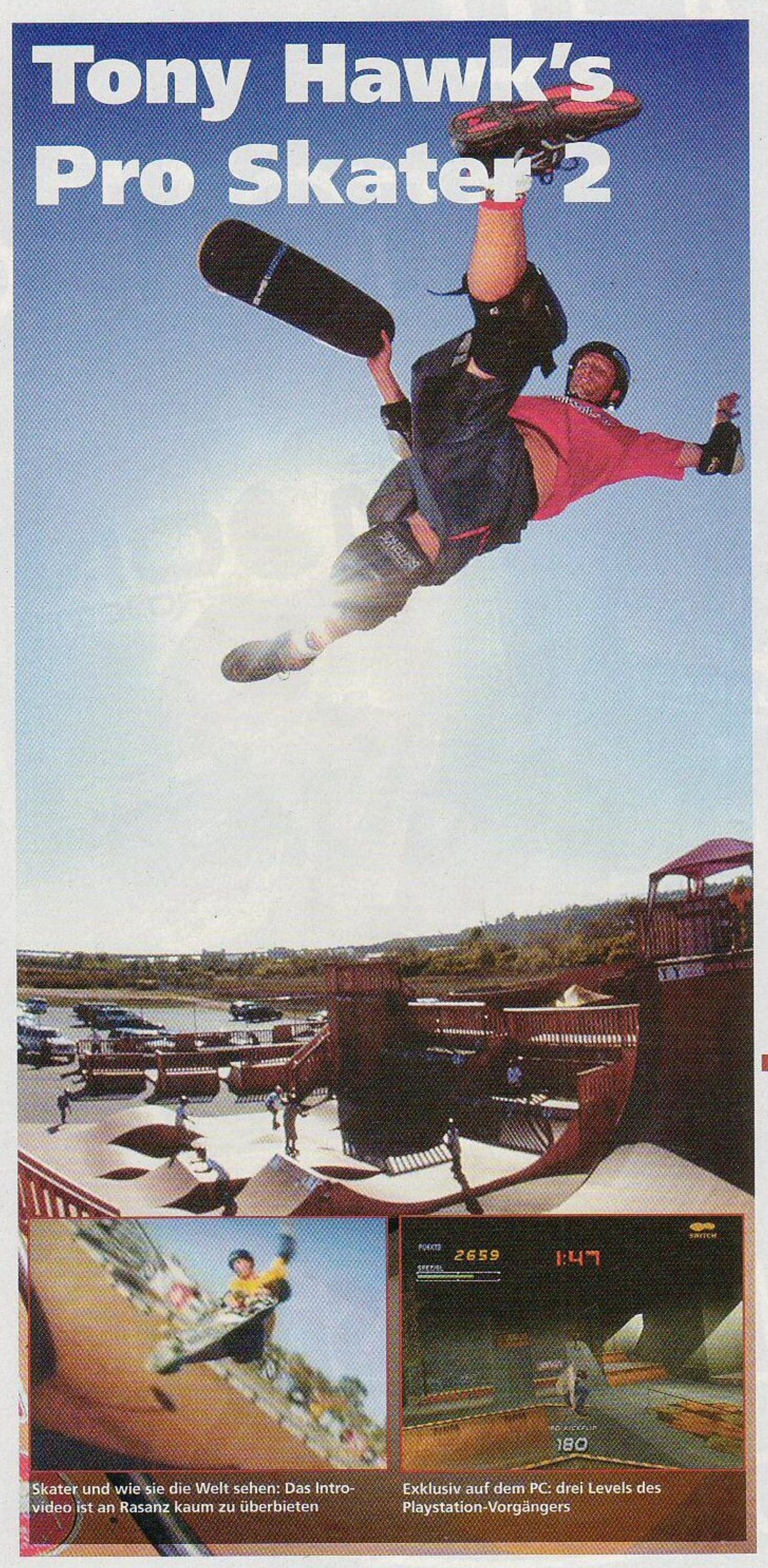
- P233, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P2/350, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/600, 128 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**



- 25% Wirtschaftsmanagement
- 75% Sportmanagement






Skater und wie sie die Welt sehen: Das Introvideo ist an Rasanz kaum zu überbieten

Exklusiv auf dem PC: drei Levels des Playstation-Vorgängers

Bretter, die die Welt bedeuten: Skateboarding auf dem PC ist alles andere als alltäglich – und hier auch ziemlich cool inszeniert!

Tony Hawk ist eine Trendsportlegende: Der Mann hat etliche Skateboardtricks als Erster eingeführt und mit wilder Akrobatik zahllose Wettbewerbe gewonnen; er war das Vorbild für den Dschungelsurfer „Tarzan" im Disney-Film. Kein Wunder, wenn das Spiel unter seinem Namenspatronat letztes Jahr ein Renner auf der Playstation war. Umso besser, dass das Sequel jetzt den Sprung von der Konsolenrampe in die PC-Halfpipe geschafft hat.

Das Introvideo ist erwartungsgemäß rasant, das Hauptmenü stilvoll in Form einer Rolle gestaltet. Neben zwanglosen Übungsrunden wird hier ein Editor (dazu später mehr) und als Highlight der Karrieremodus offeriert. Es stehen zehn Skater wie Tony selbst, Bucky Lasek oder Elissa Steamer zur Wahl, weitere muss man sich mit Erfolgen freispielen.

Letzteres gilt generell für das starke Dutzend verfügbarer Szenarien: Sie starten in einer Lagerhalle und erhalten für waghalsige Kabinettstückchen Geld, das in neue Abschnitte, bessere Boards und/oder die Werte Ihres Charakters zu investieren ist. Geschwindigkeit, Drehung und Balance sind einige der zehn Attribute eines guten Skaters. Praktisch, dass jeder neu freigeschaltete Level auch vorab in zwei Trainingsmodi (mit Zeitlimit und Punktezählung oder ohne beides) berollt werden darf. Wer schließlich auf Venice Beach imponieren oder gar in der Stierkampfarena eine gute Figur machen will, muss denn auch nahezu perfekte Statistiken vorweisen können; anders lassen sich einige der geforderten Tricks nicht schaffen.

## Tony Hawk rulez!

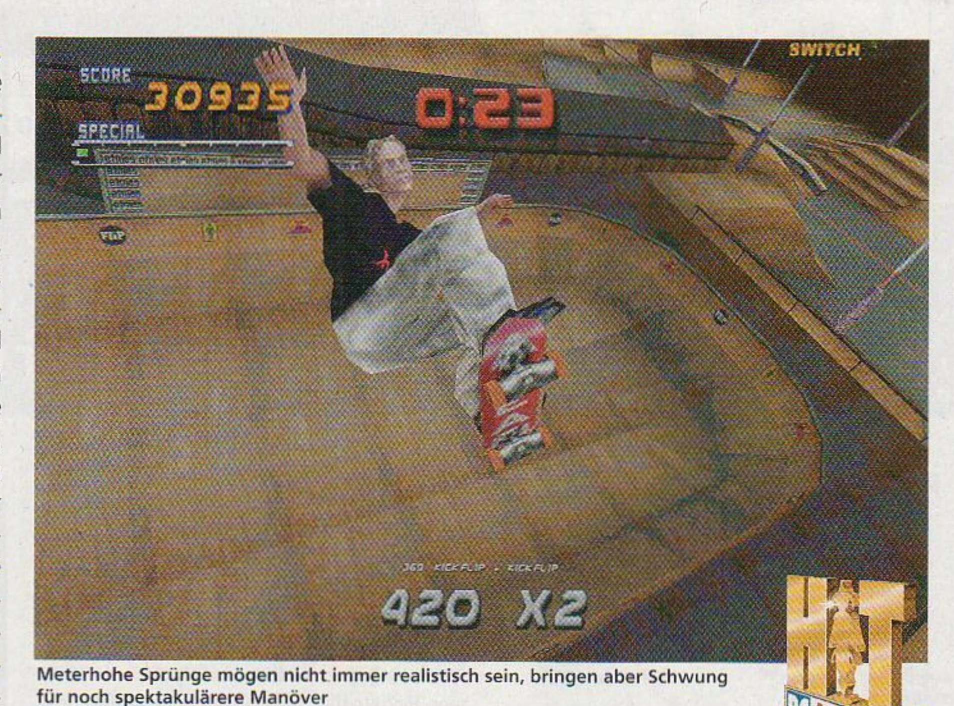
Pro Level warten zehn Aufgaben, darunter zu erreichende Highscores, bestimmte Moves und die Suche nach versteckten Tapes. Insgesamt hat jeder Skater rund zweihundert Manöver im Repertoire, die erweitert oder kombiniert werden dürfen. Für simple Pirouetten gibt es wenig Punkte, für wilde Stunts mittels komplexer Buttonkombis im Stil eines Prügelgames

schon mehr. Noch lukrativer sind Grab-, Flip- und Lip-Tricks; am besten dann die ureigenen Spezialmoves jedes Fahrers – besonders schwierig auszuführen und durch bare Münze erweiterbar. Mit der Realität haben solche teils meterhohen Sprünge zwar nicht mehr viel zu tun, sehen dafür aber umso spektakulärer aus. Die Anforderungen im Karrieremodus reichen von kinderleicht bis bockschwer und motivieren ungemein: Sie bekommen Aufgaben gestellt, deren Umsetzung Sie ganz allein herausknobeln müssen. Zudem warten innerhalb Ihrer Laufbahn drei Wettbewerbe auf Sie, welche Sieger mit besonders viel Geld entlohnen. Weiterer Lohn vieler Mühen sind sehenswerte Realfilmvideos; weil sie für jeden Charakter anders sind, spielt man das Game gerne mehrmals durch. In diesem Sinne kommen auch der komfortable Editor für Individual-Skater und sein Pendant für eigene Strecken gelegen – selbst wenn sich mit Letzterem leider nur relativ überschaubare Hallen voller Rampen, Pipes, Rails etc. erstellen lassen.

Überhaupt sieht man der Grafik ihre Playstation-Herkunft zu deutlich an, als dass sie PC-Kenner wirklich beeindrucken könnte. Nebel verschleiert den Horizont, die Animationen sind nicht immer flüssig und die Umgebungspolygone stellenweise ein wenig grob geschnitzt. Superfeine Texturen (besonders die Graffitis sind klasse!) und vor allem das irre hohe Spieltempo machen aber vieles wett. Natürlich erfordert das unglaublich rasante Gameplay eine Menge Einarbeitung, was sich für Multiplayer mehr schlecht als recht lohnt. In drei Modi sind nämlich (ausschließlich via Netzwerk) gerade mal zwei Teilnehmer zugelassen – genug für kurzweilige Duelle, zu wenig für echten Partyspaß.

Ein unbestreitbares Highlight ist der Sound, für den ja bereits der Vorgänger viel gelobt wurde. Diesmal setzen Bands wie „Anthrax", „Rage against the Machine" oder „Naughty by Nature" aber noch eins drauf; die Stücke aus den Bereichen Hip-Hop und Metal passen hervorragend zum Geschehen. Das gilt ebenso für die realitätsnahe Geräuschkulisse inklusive Stöhnern, wenn sich das Alter Ego mal wieder eine blutige Nase geholt hat – Sprachausgabe gibt es kaum und wird auch kaum vermisst. Viel wichtiger ist die Steuerung: einfach zu handhaben, schwer zu meistern! Vorzugsweise sollte es ein gutes Joypad sein, ganz Verwegene können auch mit der Tastatur starten.

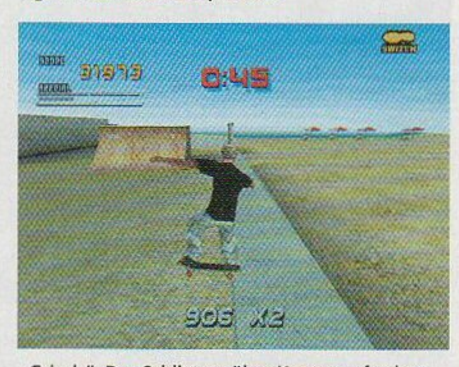
Ein Hit mit Ecken und Kanten also, aber dennoch ein Hit. Erstens wegen des Spaßes, den das Game vermittelt. Zweitens wegen des auf dem PC unverbrauchten Genres. Und nicht zuletzt auch wegen der drei Levels aus Teil eins, die PC-Skater quasi als kostenlose Dreingabe erhalten. (pk)




Meterhohe Sprünge mögen nicht immer realistisch sein, bringen aber Schwung für noch spektakulärere Manöver

HIT PC JOKER

Sport- und Rollenspiel: Aufrüstbare Attribute machen aus dem anfangs tölpeligen Alter Ego irgendwann einen Supercrack




„Grinds": Das Schlittern über Kanten erfordert gutes Gleichgewicht

## Tony Hawk's Pro Skater 2

Nicht nur auf dem PC das beste Skateboardspiel!

**86 %**



**Grafik 79%** **Steuerung 82%**
**Sound 87%** **Motivation 88%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Neversoft/Activision |
| Online-Info | www.activision.de |
| Preis | ca. 69,– DM |
| Sprache | komplett deutsch |
| USK-Freigabe | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit | für Geübte |
| Datenträger | 1 CD, ab 540 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/266 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich, mit 3D-Brille zu konfus |
| Sound | Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Joypad |
| Multiplayer | 3 Modi (Tricks vorführen, nach- oder besser als der Mitbewerber machen) für 2 Spieler im Netzwerk |

**Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)**

schlecht — okay — sehr gut

- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Cel. 366, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

**Spielanteile**

- 70% Geschicklichkeit
- 30% Reaktionsvermögen

## Europa Universalis

Überladene Wirtschaftsstrategie

**66%**

**Grafik 48%**
**Sound 64%**
**Steuerung 72%**
**Motivation 70%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Paradox/Blackstar |
| Online-Info | www.europa-universalis.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Geübte |
| System | ab einem P200 mit 64 MB RAM und Win 95/98/Me |

Nicht unbedingt ganz Europa, aber zumindest einen Großteil des bekannten Abendlandes und der Kolonien darf man sich in dieser strategischen Simulation unter den Nagel reißen. Im Zeitraum zwischen 1492 und 1792 heben Sie als etwas überlasteter Cheftaktiker Truppen für eine von elf Nationen aus, entsenden (Unter-) Händler in entlegene Metropolen, bekämpfen Piraten und marschieren in Nachbarprovinzen ein.
Das klingt nicht ganz verkehrt, auch mit der etwas kargen Grafik im Stil von *Risiko* könnte man leben. Was aber wirklich nervt, ist die Lokalisierung: Alle englischen Eigennamen wie „Leib Guard" und „Eastern Prussia" wurden beibehalten, was zu einem sprachlichen Durcheinander führt.

## War Torn

3D-Echtzeitstrategie von der Stange

**57%**

**Grafik 68%**
**Sound 52%**
**Steuerung 64%**
**Motivation 56%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Eyst/Virgin |
| Online-Info | www.vid.de |
| Preis | ca. 69,– DM |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Geübte |
| System | ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 70 MB auf der HD |

In diesem Echtzeitstrategical hetzen Staaten ihre Kriegsmaschinerien in bestuhlten Schlachtfeldern aufeinander; der Spieler ist in zwei Modi dabei: Das „Gemenge" ist schnelle Action mit fertigen Einheitenkontingenten, in der „Strategie" werden vier Rohstoffe gesammelt, Gebäude und eigene Truppen aufgestellt.
Bis auf die extrem mickerigen Icons folgt die Steuerung über Zugrahmen den gängigen Genrestandards, die zoom- und schwenkbare Grafik ist dank Direct3D-Beschleunigung durchaus ansehnlich. Die Rendersequenzen allerdings sind hässlich,



die Musik ist nervig und die Sprachausgabe immerhin deutsch. Gladiatorenkrieg anno 2999 ohne Multiplayer-Modus – mit anderen Worten: nix Besonderes.

## Demonworld 2 Dunkle Armeen

Echtzeitstrategie auf Brettspielbasis

**74%**

**Grafik 70%**
**Sound 75%**
**Steuerung 77%**
**Motivation 73%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Hobby Products/Ikarion |
| Online-Info | www.demonworld.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| System | ab einem P2/300 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 680 MB auf der HD |



Drei Jahre ist es her, dass wir Teil eins der Fantasy-Strategie mit 75 Zählern bedachten. Dieselbe Zeit ist innerhalb des Szenarios verstrichen: Nach dem Sieg über die Eisfürsten von Isthak zerbricht die Allianz zwischen Menschen und Zwergen; Orks proben den Aufstand, eine uralte Macht regt sich aufs Neue – Jason Klingor, bitte übernehmen Sie!
Eine Kampagne über 35 Missionen hinweg und mit drei möglichen Finales, dazu separate Einzelspielermissionen für Orks und Zwerge, so lautet das Angebot für PC-Feldherren. Was ursprünglich als Brettspiel konzipiert wurde, präsentiert sich auf dem Monitor in etwas sterilen 2D-Schlachtfeldern, auf denen in Echtzeit gekämpft wird. Die zwingend erforderliche Direct3D-Beschleunigung zaubert hübsche Lichteffekte ins Geschehen, die Musik von Matthias Steinwachs ist dramatisch-klassisch, die Soundeffekte sind akzeptabel und die Sprachfetzen langweilig, aber deutsch.
Im Gameplay dominieren die Gefechte, Aufbauelemente sind allenfalls rudimentär vorhanden. Man darf die verschiedensten Einheiten in den verschiedensten Formationen antreten lassen und Befehle auch schon vor der Auseinandersetzung vergeben. Der Wechsel von Tageszeiten und Wetter beeinflusst die Waffen (Wind ist schlecht für Katapulte, Regen macht Kanonen nass), vorgefertigte Truppenkontingente erleichtern die Taktiken. Ordentliche Echtzeitstrategie halt, an der im Internet bis zu drei Spieler gleichzeitig ihre Freude haben können.

## The Final Curse

Museales Renderabenteuer

**62%**

**Grafik 70%**
**Sound 65%**
**Steuerung 72%**
**Motivation 56%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Microids/Sierra |
| Online-Info | www.sierra.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| USK-Freigabe | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| System | ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 20 MB auf der HD |

Ein Renderabenteuer vom alten Schlag: Sie spielen die Tochter eines verstorbenen Archäologen und wollen Pappis letzten Wunsch erfüllen, indem Sie in den Louvre einbrechen und dort vier Artefakte zerstören, die das Ende der Menschheit bringen könnten.
Man klickt sich Bild für Bild durch das berühmte Pariser Museum, welches auf dem Computer original nachgestaltet wird – Exponate wie die Mona Lisa sind eigens eingescannt. Neben Kunstgenuss in schwenkbarer Grafik warten leichte bis mittelschwere Rätsel in verschiedenen Epochen, deutsche Sprachausgabe und einfache Maussteuerung. Wer *Dracula Resurrection* vom selben Entwicklerteam mochte, wird auch hier ganz gut unterhalten.



## Blair Witch Vol. 2 Die Legende von Coffin Rock

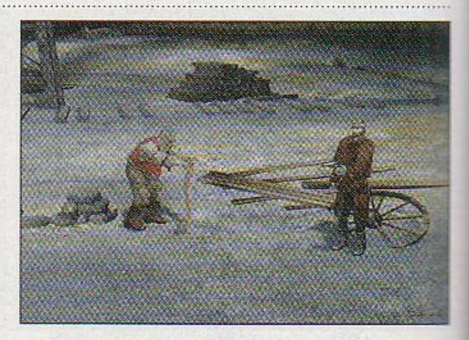
Wie Teil eins, nur anders

**64%**

**Grafik 75%**
**Sound 78%**
**Steuerung 52%**
**Motivation 63%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | GOD/Take 2 |
| Online-Info | www.take2.de |
| Preis | ca. 59,– DM |
| USK-Freigabe | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | für Einsteiger |
| System | ab einem P2/266 mit 64 MB RAM Win 95/98/Me und 340 MB auf der HD |

Nur einen Monat nach dem ersten PC-Grusical zum pseudodokumentarischen Kinoschocker folgt die nächste Hexenjagd: Bürgerkriegsveteran Lazarus leidet unter Albträumen, die ihn immer wieder nach Burkittsville führen – warum nur?
Die Antworten präsentiert einmal mehr die *Nocturne*-Engine in düsterer Umgebung mit erhellenden D3D-Lichteffekten. Freund und Feind sehen auch im Softwaremodus noch passabel aus, die Sounduntermalung ist schön schaurig und das Gameplay spannend. An den eigentlichen Knackpunkten hat sich aber nichts geändert, wieder verdirbt der unhandliche Steuermix aus Maus und Tastatur in Tateinheit mit unübersichtlichen Kameraperspektiven den Spaß am Abenteuer.



## Dracula 2 Die letzte Zufluchtsstätte

Vampirjagd im Hammer-Look

**67%**

**Grafik 74%**
**Sound 72%**
**Steuerung 70%**
**Motivation 63%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Index+/Cryo |
| Online-Info | www.cryo.fr |
| Preis | ca. 89,– DM |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Einsteiger |
| System | ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 7 MB auf der HD |

Die Story dieses Renderabenteuers macht da weiter, wo Teil eins im Frühjahr 2000 aufgehört hat: Jonathan Harker und seine Frau Mina kehren von Transsylvanien nach London zurück. Aber auch Dracula hat sich an der Themse eingenistet, um seinen Erzfeind und dessen mächtigen Drachenring endgültig zu vernichten. Es kommt zum Showdown.
Dank unveränderter Engine sieht das so stimmungsvoll aus wie gehabt – und spielt sich auch so: Die Maus nagt durch rotierbare Standbilder, der Blick kann auch nach oben und unten gerichtet werden. Dieses Mal führt die Jagd durch Hinterhöfe, die Kanalisation und eine Irrenanstalt, um dann wieder in den Karpaten zu enden. Etwa zwanzig düstere Schauplätze sind zu erkunden, alle im Stil der alten Hammer-Movies mit Christopher Lee. Jedes dieser Szenarien muss gewissenhaft nach Hotspots abgesucht werden, an denen der Cursor je nach ausführbarer Aktion seine Form ändert. Fundstücke werden im Inventar bis zur Verwendung (ein Leuchten weist auf den richtigen Gegenstand hin) verwahrt.
Trotz hochwertiger Rendervideos, deutscher Sprachausgabe und dezenter Gruselmusik im Hintergrund wirkt das Spiel wieder statisch. Andererseits passt das gruftige Ambiente auch zum Thema. Wem also atmosphärische Bilder über dynamisches Gameplay gehen, der darf hier zubeißen – die klassischen Knobeleien und Kombinationsrätsel auf den beiden CD-ROMs sind von erfahrenen Abenteurern allerdings relativ schnell gelöst.

## Sergei Bubka's Millennium Games

Leichtathletiksim mit verkorkster Steuerung

**56%**

**Grafik 67%**
**Sound 62%**
**Steuerung 41%**
**Motivation 53%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Dinamic/Midas |
| Online-Info | www.midasinteractive.com |
| Preis | ca. 69,– DM |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 3 Stufen |
| System | ab einem P200 mit 16 MB RAM, Win 95/98/Me und 220 MB auf der HD |

Durch 19 Disziplinen dürfen PC-Sportler hier springen, laufen und werfen – wahlweise zu zweit vor dem geteilten Bildschirm oder als Oktett im Netzwerk. Neben einem Arcademodus mit drei Stufen und dem Spielen einzelner Wettbewerbe ist die Karriere dabei das interessanteste Feature: Man meldet sein Alter Ego für Veranstaltungen an, trainiert fleißig, um die Qualifikation zu erreichen, peppt die Attribute seines Schützlings mit Punkten auf und geht gegen internationale Konkurrenz auf Medaillenjagd.
Das klingt gut und sieht auch nicht übel aus, taugt aber trotzdem wenig. Die mit Pad und Tastatur gleichermaßen abartige Steuerung erfordert nämlich ein Übermaß an Reaktion und Timing – der Spaß bleibt auf der Strecke.

## EuroLeague Football

Fußballmanagement und 3D-Action

**51%**

**Grafik 48%**
**Sound 41%**
**Steuerung 55%**
**Motivation 52%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Dinamic Multimedia/ RTL Playtainment |
| Online-Info | www.euroleaguefootball.com |
| Preis | ca. 69,– DM |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | variabel |
| System | ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 13 MB auf der HD |

Gewiefte Vereinschefs finden in den etwas überladenen Menüs viele Features: einen ausgefeilten Taktikpart etwa, Transfermarkt, Stadionausbau, Editor usw. Dank Automatik- und Hilfefunktionen sollen dabei auch Einsteiger auf ihre Kosten kommen. Das Besondere an diesem Fußballmanager: Die bis zu acht Spieler an einem Rechner können die Partien nicht nur passiv verfolgen. Man darf optional selbst zu Pad, Stick oder Tastatur greifen! Alles vergebens, wenn der 3D-Kick schwach ist: lächerliche Animationen, total unrealistische Ballphysik, Kommentare, die völlig daneben liegen. Wer schönen Arcadefußball sucht, greift also besser zu *FIFA 2001*, wer komplexes Management will, zu *Kicker 2*.

## Pulleralarm

Virtuelles Besäufnis mit Stefan Raab

**42%**

**Grafik 38%**
**Sound 59%**
**Steuerung 55%**
**Motivation 40%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Westka Entertainment/CDV |
| Online-Info | pulleralarm.tvtotal.de |
| Preis | ca. 39,– DM |
| USK-Freigabe | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit | für Einsteiger |
| System | ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98/Me und 100 MB auf der HD |

Jetzt treibt der böse Stefan also auch auf dem PC seine Späße: Man steuert den Cartoon-Raab via Tastatur durch sechs sehr ähnlich gestaltete Level, wobei verwirrendes Kacheldesign die Flucht vor Reportern, Putzfrauen etc. erschwert. Ziel ist es, aus allen über die (nicht sonderlich umfangreichen) Iso-Räume verteilten Bierkästen mindestens eine Pulle wegzuschlucken, um den nächsten Abschnitt freizuschalten – zwischendurch ist regelmäßiges Blasenleeren angesagt.
Für Abwechslung im eintönigen Gameplay sorgen neben speziellen Feldern (sie erleichtern oder erschweren dem Kampftrinker die Verteidigung seiner Bildschirmleben) auch Videoschnipsel aus der Sendung „TV total". Ein echter Fall für Fans eben.

## Big Brother – The Game 2

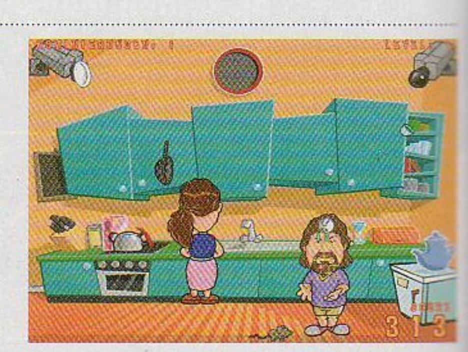
Fan-Trash zur Kult-WG

**29%**

**Grafik 26%**
**Sound 32%**
**Steuerung 41%**
**Motivation 27%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Softmachine/Infogrames |
| Online-Info | www.bigbrother-game.de |
| Preis | ca. 30,– DM |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | für Einsteiger |
| System | ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 130 MB auf der HD |

Hier dürfen die Fans von Deutschlands populärster TV-WG ihre Lieblinge beobachten und selbst dirigieren – wie seinerzeit zur ersten Staffel in einer Versoftung der anspruchslosen Art: Anstelle eines *Pacman*-Klons warten ein Schiebepuzzle und zwei 2D-Actiongames. Man sammelt also herabfallende Küchengegenstände ein. Einmal einfach so; in der zweiten Variante muss darauf geachtet werden, dass man beim Fangen preisbestückter Items ein vorgegebenes Budget nicht überschreitet. Für Erfolge gibt es Fotoshooting der Bewohner – quasi *Moorhuhnjagd* im Container als Bonusgame. Dazu kommen Kommentare der Moderatoren Geissen und Bechtel sowie Videoclips; die Highscores darf man ins Internet laden.



## Super Taxi Driver

Leichenwagen der Programmierkunst

**19%**

**Grafik 22%**
**Sound 21%**
**Steuerung 36%**
**Motivation 17%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | King Cab/Hemming |
| Online-Info | www.hemming.de |
| Preis | ca. 29,– DM |
| USK-Freigabe | nicht geprüft |
| Schwierigkeit | für Geübte |
| System | ab einem P2/266 mit 64 MB RAM und Win 95/98/Me |

Auf dem PC avancierte Reflections *Driver* zum Kulttitel, auf Segas Dreamcast-Konsole und in Spielhallen sorgte *Crazy Taxi* für Furore – warum also nicht Namen, Konzept und Erfolg mischen? Na, weil dann offenbar eine üble Abzocke zum Budgetpreis dabei rauskommt!

So gondelt der PC-Taxler mit einer von drei schwerfälligen Schleudern durch abgrundtief hässliche Stadtbezirke, sammelt hier und da einen Passagier auf und befördert ihn zum angegebenen Zielbereich. Der kaum vorhandene Straßenverkehr stört dabei weniger als die miserable



Kollisionsabfrage, offene Grünflächen können nicht überquert werden. Finger weg von dieser zusammengeschluderten Software, geschenkt wäre noch zu teuer!

## Autobahn Raser: Die Polizei schlägt zurück!

Funracer mit verkorkster Steuerung

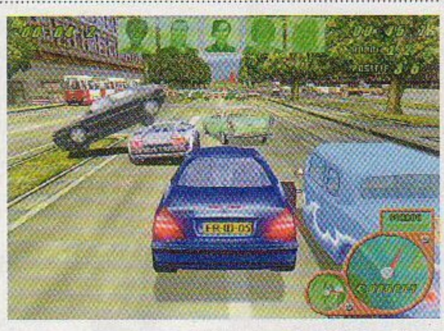
**60%**

**Grafik 78%**
**Sound 49%**
**Steuerung 47%**
**Motivation 65%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Davilex |
| Online-Info | www.davilex.de |
| Preis | ca. 69,– DM |
| USK-Freigabe | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit | 3 Stufen |
| System | ab einem P2/266 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me |

Ungeachtet der erzürnten Gesetzeshüter veranstaltet Davilex, Drahtzieher des „Autobahn Raser Clubs", erneut Crashrennen auf acht Stadt- und Überlandstrecken. Dabei dürfen die ebenfalls acht, teils freizuspielenden Teilnehmer mehr Radarfallen und andere Fahrzeuge demolieren als je zuvor – mit den erspielten Preisgeldern kauft man neue Motoren oder stockt den Nitrovorrat auf.

Das könnte witzig und so erfolgreich wie der ursprüngliche *Autobahn Raser* sein, doch die Steuerung verleidet einem den Spaß: Die Vehikel sind kaum zu kontrollie-



ren, geraten bei der kleinsten Unebenheit ins Schleudern. So reicht es im Ziel trotz der ansprechend detaillierten 3D-Optik wieder nur zu einem Platz im Mittelfeld.

## 4x4 Evolution

Off-Road-Raserei mit gebremstem Spielspaß

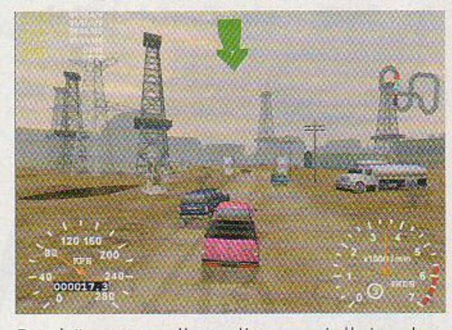
**67%**

**Grafik 73%**
**Sound 60%**
**Steuerung 61%**
**Motivation 69%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Terminal Reality/Take 2 |
| Online-Info | www.take2.de |
| Preis | ca. 99,– DM |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 3 Stufen |
| System | ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 266 MB auf der HD |

Gibt es etwas Amerikanischeres, als mit (insgesamt 24) schweren Pick-ups und anderen Allradfahrzeugen auf 15 Querfeldeinstrecken Staub zu schlucken? Jetzt dürfen auch deutsche Geländefans ihr Können beweisen, neue Jeeps erwerben, tunen und durch 51 nach Herstellern, Leistungsklassen und Austragungsorten sortierte Wettbewerbe quälen.

An Erfahrung sollte es den Machern von *Monster Truck Madness* nicht fehlen, trotzdem spielt sich das neue Game von Terminal Reality zäh: Viel zu oft hängen die Vehikel unkontrollierbar in der Luft.



Da können selbst die speziell in den Replays recht schicke Grafik und der Netzwerkmodus für acht Raser einen schalen Nachgeschmack nicht übertünchen.

## Dirt Track Racing

Eintönige Schlammbahnfahrten

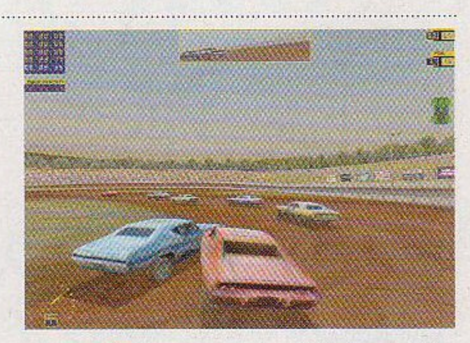
**38%**

**Grafik 47%**
**Sound 48%**
**Steuerung 45%**
**Motivation 33%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Ratbag/Take 2 |
| Online-Info | www.take2.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 3 Stufen |
| System | ab einem P2/300 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me und 60 oder 210 MB auf der HD |

Mit *Powerslide* lieferte die Spieleschmiede Ratbag Anfang '99 ein launiges Erstlingswerk ab, doch was Besseres ist den Australiern seither nicht eingefallen: Lieblos gestaltete Stockcars schlittern hier durch knapp dreißig Schlammovale, ein paar eingestreute Achter retten das Gameplay nicht vor der Verödung.

Damit die Kasse trotzdem klingelt, ist zum gleichen Preis auch die Variante *Sprint Cars* erhältlich – außer anderen Fahrzeugmodellen und einigen zusätzlichen Kursen bietet sie dieselbe schwammige Steuerung, triste Optik und gelegentliche Pro-



grammabstürze. Womit gleich in zweifacher Hinsicht bewiesen wäre, dass es oft leichter ist, sich einen guten Ruf zu erarbeiten als diesen auch zu behalten.

## Motocross Mania

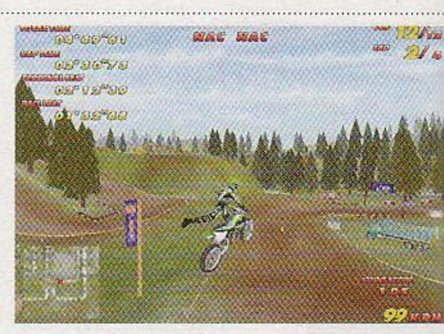
Technisch solides PC-Motocross

**68%**

**Grafik 72%**
**Sound 60%**
**Steuerung 69%**
**Motivation 66%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Deibus/Take 2 |
| Online-Info | www.take2.de |
| Preis | ca. 89,– DM |
| USK-Freigabe | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit | variabel |
| System | ab einem P2/266 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me und 485 MB auf der HD |

Wer sich noch an *Edgar Torronteras' Extreme Biker* erinnert, hat eine sehr genaue Vorstellung davon, was ihn auf den hiesigen Pisten erwartet: Motocross, Supercross und Freestyle. In drei Klassen dürfen PC-Biker auf frisierten Maschinen abheben, um für Bestzeiten und/oder sehr halsbrecherische Stunts neue Strecken und Motorräder zu erhalten.
Das Handling hinterlässt dank der konfigurierbaren Steuerung für praktisch alle Eingabemedien einen soliden Eindruck, auch die recht abwechslungsreichen Indoor- und Außenareale können sich sehen lassen. Zwar erreicht das Spiel nicht ganz den Einfallsreichtum des inoffiziellen Vorgängers, aber hey: Wie viel Auswahl hat man als Motocrossfan?



## Pacific Warriors

Kurzfristig unterhaltsame Luftschlachten

**59%**

**Grafik 68%**
**Sound 67%**
**Steuerung 62%**
**Motivation 55%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Interactive Vision/Swing |
| Online-Info | www.swing-games.de |
| Preis | ca. 79,– DM |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Einsteiger |
| System | ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 100 MB auf der HD |

25 Missionen lang verjagt man als tapferer US-Pilot die bösen Japaner aus dem virtuellen Luftraum – bei Nacht und auch mal um einen Vulkankrater herum. In einer von drei Propellermaschinen geht es durch die Szenarien: MGs rattern, Torpedos zischen, Sammelextras wie neue Energie erleichtern die Heldentaten.
Das Gameplay um Spionage, die Rettung von Kameraden und die Vernichtung von Gegnern (die zumeist auf Kamikaze-Taktiken setzen) ist arcadetypisch actionreich und hat nur wenig mit einer echten Flugsimulation zu tun. Wieso kann dennoch nur mit der Tastatur gesteuert werden? Weshalb ist die Auflösung von 640 x 480 Pixeln nicht veränderbar? Und warum macht das Teil nur zu Beginn richtig Spaß?



## Inside Chessie: Desktop Babe

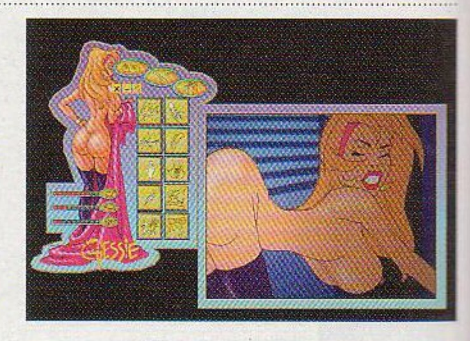
Eine Blondine als Desktop-Tamagotchi

**11%**

**Grafik 28%**
**Sound 13%**
**Steuerung 15%**
**Motivation 6%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Red Fire Software/CDV |
| Online-Info | www.redfiresoft.de |
| Preis | ca. 29,– DM |
| USK-Freigabe | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | für Geldverschwender |
| System | ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98/Me und 5 MB auf der HD |

Desktop-Sexismus für ewig Gestrige: Chessie Moon ist eine Art dumm-blondes Tamagotchi, stets willig und unbefriedigt. Wird sie gefüttert, gestreichelt, beschenkt oder stimuliert, bedankt sie sich bei ihrem Bürohengst mit eckigen Comic-Animationen bzw. Videoclips – geil, boah, ey!
PC-Tamagotchis sind ein alter Hut, auch in ihrer erotischen Erscheinungsform: *Lula Inside* und Co. haben bereits vor Jahren gelangweilt, warum sollte man(n) sich heute für Strips und Vibratorspiele auf dem Desktop begeistern können? Zumal im Internet wesentlich unterhaltsamere Games zu haben sind, um sich damit den Büroalltag zu versüßen. Wer für die virtuelle Chessie also echtes Geld investiert, muss schon machomäßig blöde sein…



## Galaga: Destination Earth

Einfallslos modernisierter Arcadeklassiker

**31%**

**Grafik 55%**
**Sound 39%**
**Steuerung 42%**
**Motivation 25%**

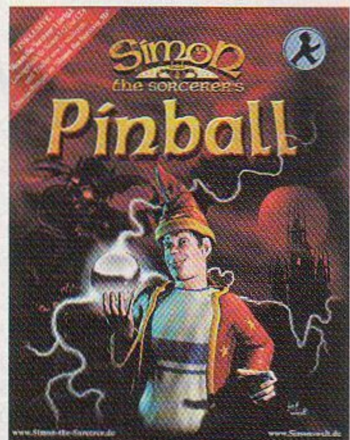
| | |
|---|---|
| Hersteller | King of the Jungle/Hasbro |
| Online-Info | www.hide.de |
| Preis | ca. 39,– DM |
| USK-Freigabe | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | für Fortgeschrittene |
| System | ab einem P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 60 MB auf der HD |

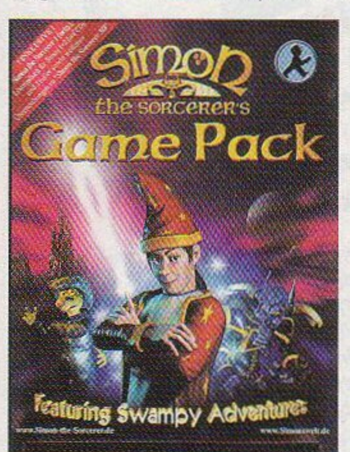
Die Arcadenostalgiker bei Hasbro haben einen weiteren Klassiker aus der Spielhalle für den PC aufgebohrt. Wie in den 80er-Jahren ist die Invasion metallener Insekten abzuwehren, wobei *Galaga* anno 2000 Ballern aus drei Perspektiven bietet: 3D-Ansicht, Draufsicht und Horizontalflug.
Für inhaltliche Neuerungen hat die Fantasie der Designer leider nicht gereicht, trotz der Hand voll Extras wie Turboschübe oder Smartbombs wird die virtuelle Schießbude bald langweilig. Die Steuerung über Tastatur und Gamepad sorgt für Fingerkrämpfe, die düdelige Synthesizermusik für Ohrenschmerzen, die fehlende Speicherfunktion für Frust und keine Multiplayer-Unterstützung für Abwechslung. Definitiv ein Fall für Sammler.



## Bezaubernd günstig

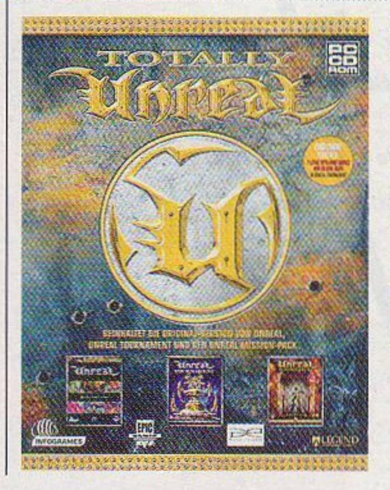
Die Wartezeit auf das neue Abenteuer von Zauberlehrling Simon kann man sich mit diesen beiden Titeln jetzt zum Preis von **jeweils 29,95 DM** spielerisch verkürzen: **Simon the Sorcerer's Pinball** ist ein ganz netter 3D-Flipper, **Simon the Sorcerer's Game Pack** eine Sammlung aus der nicht nur optisch eher anspruchslosen Draufsichtknobelei *Swampy Adventures*, je vier Solitaire-Patiencen und Videopuzzles sowie einer Art Dämonen-Tamagotchi. Dazu gibt es in beiden Fällen mit *Simon the Sorcerer* (PCJ 10/93, 83%) den ersten Teil der Adventureserie, digitale Lösungsbücher zu beiden bislang erschienenen Serientätern, den Trailer von *Simon the Sorcerer 3D* sowie weitere Goodies.





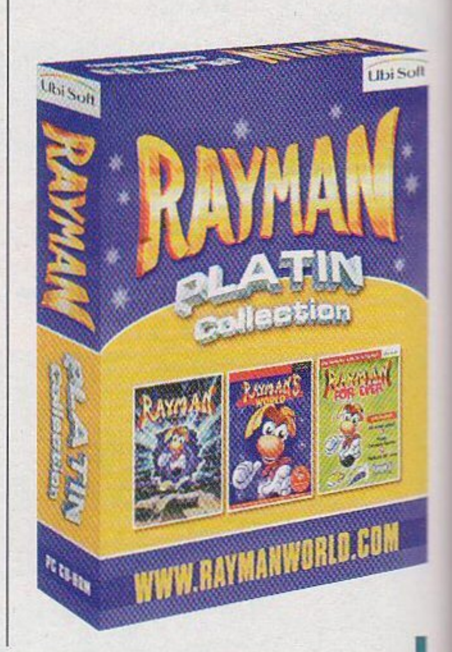

## Total unreal




Mit der Compilation **Totally Unreal** hat Infogrames zum Preis von gerade mal **49,95 DM** ein echtes Sammlerstück in petto. Sie bietet zunächst natürlich den herausragenden Egoshooter *Unreal* (PCJ 7/98, keine Wertung), seinerzeit ein Meilenstein des Genres. Mit dem Mission-Pack **Unreal: Return to Na Pali** (nicht getestet) ist auch gleich das Add-on samt neuer Waffen und Gegner dabei. Gleiches gilt für die Multiplayer-Variante **Unreal Tournament** (PCJ 9/99, keine Wertung). Schlussendlich hat die Box mit zwanzig zusätzlichen Levels sowie drei neuen Spielmodi auch all jenen etwas zu bieten, die den Klassiker bereits besitzen.

## Großer Hüpfer, kleiner Preis

Von Ubi Soft erscheint nun mit der **Rayman Platin Collection** eine komplette Sammlung rund um die erfolgreiche Jump-and-Run-Serie. Für schlappe **29,95 DM** schlummern in der Schachtel der knuddelige Cartoonhüpfer *Rayman* (PCJ 1/96, 85%, Hit) sowie das Quasi-Sequel *Rayman's World* (PCJ 1/98, 62%). Letzteres ist wegen des gigantischen Schwierigkeitsgrades zwar ausschließlich Experten zu empfehlen, dafür darf man sich dank eines mitgelieferten Editors aber eigene Levels gestalten – eine lohnende, wenn auch recht zeitintensive Angelegenheit. Die beiden Add-ons *Rayman for Ever* (nicht getestet) und *Rayman Funpack* (nicht getestet) komplettieren die Compilation.



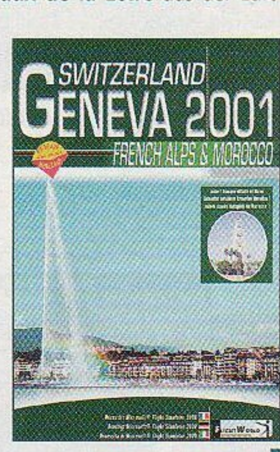

## Kampf dem Terrorismus

Der Nachschlag von Ubi Soft in Sachen *Rainbow Six* beschert uns zum Jahresende eine Neuauflage aller Titel rund um die auf den Romanen von Tom Clancy basierende SWAT-Sim. So ist etwa **Rainbow Six: Rogue Spear** (PCJ 11/99, 86%, Hit) jetzt für günstige **49,95 DM** zu haben, das bislang nur als Import erhältliche Mission-Pack **Urban Operations** (PCJ 6/00, 80%) steht nun offiziell für **39,95 DM** in deutschen Händlerregalen.
Außerdem gibt es die Compilation **Rainbow Six Gold**, die für **39,95 DM** neben dem *Rogue-Spear*-Vorgänger *Rainbow Six* (PCJ 11/98, 83%) auch das Add-on *Eagle Watch* (PCJ 4/99, 80%) beinhaltet.



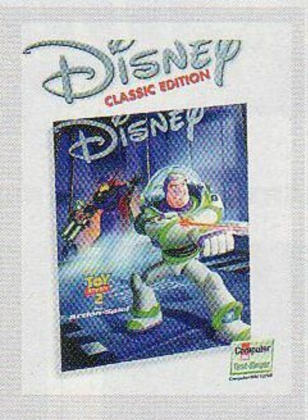
## Neues für PC-Piloten

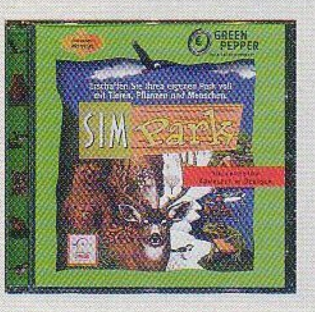
...hält Ubi Soft mit diesen Szenario-CDs zum *MS Flight Simulator* bereit. Wer also über wunderschöne Südseeinseln fliegen will, liegt bei **Polynesia 2000** goldrichtig. Die schönsten Schlösser und Kathedralen Frankreichs darf man mit **Chateaux de la Loire** aus der Luft bewundern und **Geneva 2001** eröffnet den Schweizer Luftraum – es warten alles in allem 36 Airports; Abstecher nach Frankreich oder Marokko inklusive. Pro Titel ist eine Startgebühr von **je 69,95 DM** zu entrichten. Ebenfalls erhältlich ist nun das Bundle **Airport 2000 Vol. 1 & 2**. Beide Titel enthalten jeweils sieben bis ins Detail nachgebildete Flughäfen, darunter etwa Miami International oder London Heathrow. Dazu kommen neue Flugzeugtypen, Adventures und natürlich offizielle Anflugkarten. Das alles zum Preis von **89,– DM**.




## Ebenfalls erhältlich

...ist das **Toy Story 2 Action Game** (PCJ 1/00, 74%). Dieses Jump and Run zum Film wartet in der Classic Edition von Disney Interactive zum reduzierten Preis von **49,90 DM**.



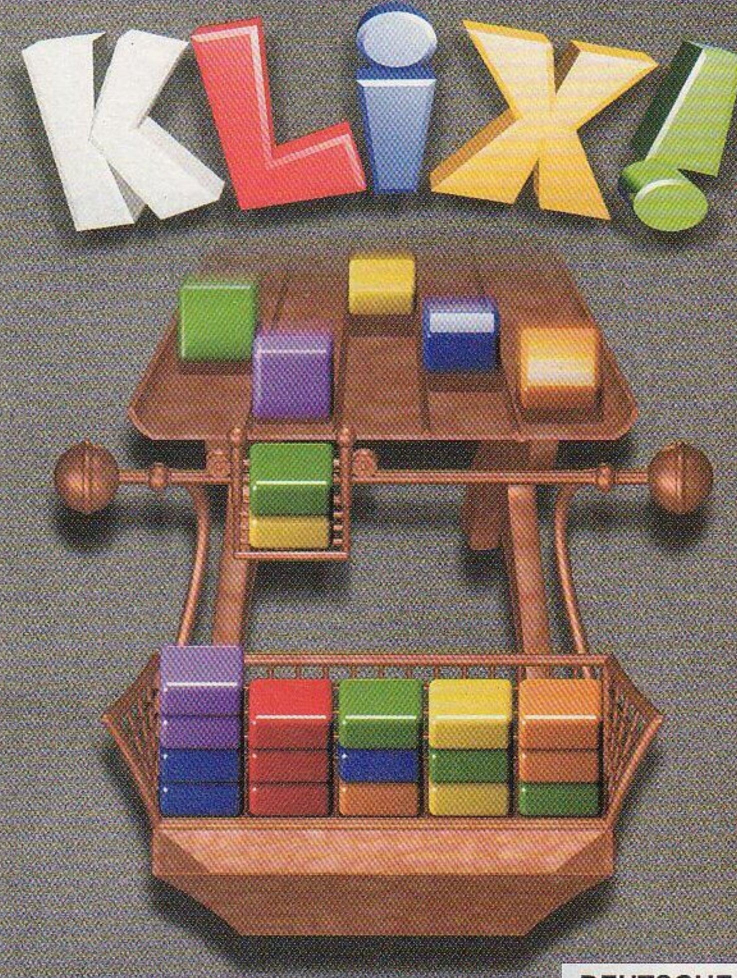

...ist in der preiswerten Schnäppchenreihe „Green Pepper Best Entertainment" von Novitas die lehrreiche Ökosimulation **SIM Park** (nicht getestet). Eine lohnenswerte Anschaffung gerade für jüngere Spieler, besonders für nur noch **12,95 DM**.

...sind die ersten drei Titel des neuen Budgetlabels „Best of Infogrames". Für **jeweils 29,95 DM** gibt es hier die Fluchtfahrersim **Driver** (PCJ 11/99, 87%, Hit), das grandiose 3D-Actionabenteuer **Outcast** (PCJ 8/99, 86%, Hit) sowie den Multiplayer-Shooter **Unreal Tournament** (PCJ 9/99, keine Wertung).









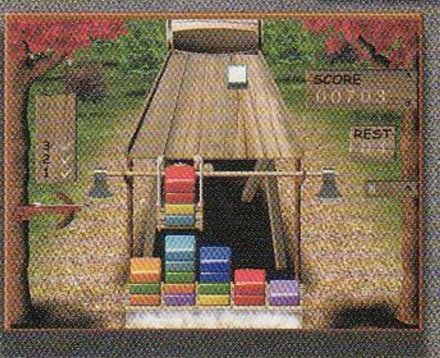

DEUTSCHE VOLLVERSION



Wer METRIS mag, wird KLIX! lieben! Eines der beliebtesten Klötzchenspiele jetzt auch für den PC erhältlich!



Scheffeln Sie Punkte durch den Bau von waagerechten, senkrechten oder diagonalen KLIXEN! KLIX! ist das ideale Geschicklichkeitsspiel für Jung und Alt!



KLIX! erhalten Sie bei allen größeren Kaufhausketten, im gut sortierten Fachhandel oder direkt auf unserer Homepage.

www.magnussoft.com

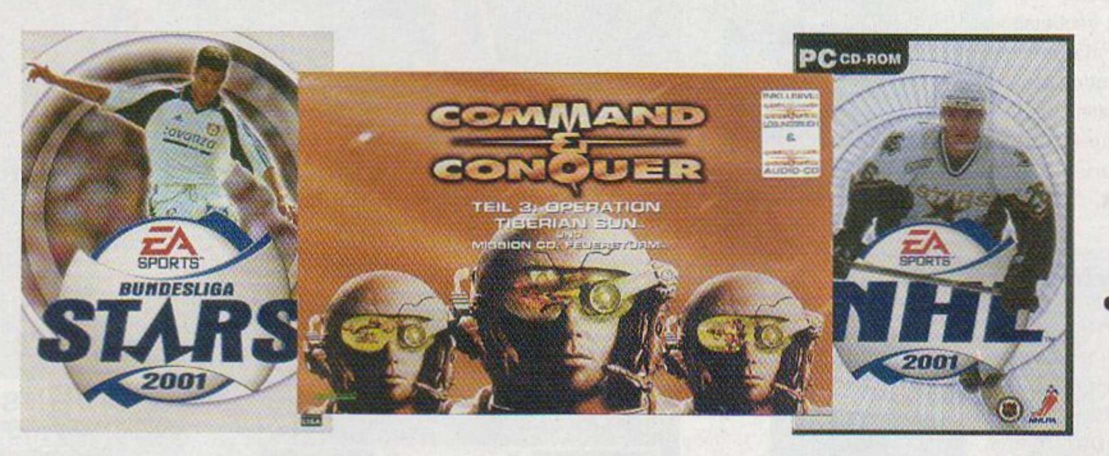
MAGNUSSOFT ©2000 Magnussoft

MAGNUSSOFT® BB-Verlags GmbH
Zum Alten Dessauer 13 01723 Kesselsdorf

Willkommen zur Neujahrsausgabe der Charts mit einem Rückblick auf die – unserer bescheidenen Meinung nach – besten und schlechtesten Spiele 2000.

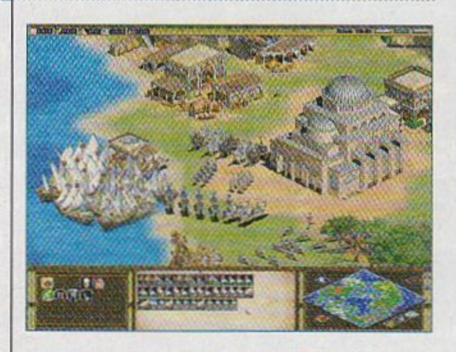
Um Monat für Monat akkurate Bestenlisten erstellen zu können, sind wir auf Ihre Unterstützung angewiesen: Senden Sie uns auf einer Postkarte oder per E-Mail Ihre Favoriten zu, möglichst unterteilt nach Solospielen, Multiplayer-Highlights und reinen Online-Games. Die Anzahl der Nennungen ist egal, nur indizierte Titel dürfen wir nicht veröffentlichen. Unter allen Teilnehmern werden wie immer drei Topspiele verlost, der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen. Weiterhin möglich ist aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls ein solcher notiert wurde. Also Absender nicht vergessen!

## Die Gewinne




**Joker Verlag**
**Charts**
**Max-Loidl-Weg 4**
**85598 Baldham**
**E-Mail:**
**charts@pcjoker.de**

### LESERCHARTS



1. **(2) Age of Empires 2**
2. (1) Diablo 2
3. (7) Half-Life
4. (3) Sudden Strike
5. (5) Deus Ex
6. (4) Die Sims
7. (6) Grand Prix 3
8. (–) Unreal Tournament
9. (–) Starcraft
10. (10) Anstoß 3
11. (9) Vampire: Die Maskerade
12. (8) Need for Speed Porsche
13. (–) Die Siedler 3
14. (–) Dark Project 2
15. (–) Baldur's Gate
16. (–) Jagged Alliance 2
17. (–) C&C: Tiberian Sun
18. (–) Star Trek Voyager: Elite Force
19. (–) FIFA 2000
20. (–) SWAT 3

### VERKAUFSCHARTS



1. **(–) Baldur's Gate 2**
2. (–) C&C: Alarmstufe Rot 2
3. (1) Sudden Strike
4. (2) AoE 2: Conquerors Expansion
5. (3) Play the Games Vol. 3
6. (6) Die Sims
7. (4) Star Trek Voyager: Elite Force
8. (9) Age of Empires 2
9. (–) Homeworld Cataclysm
10. (–) Die Rache der Sumpfhühner 2
11. (–) Crimson Skies
12. (5) Cultures
13. (–) Combat Flight Simulator 2
14. (8) Diablo 2
15. (–) Evil Islands
16. (–) Deus Ex
17. (10) Grand Prix 3
18. (–) Blair Witch Volume One
19. (–) Rollercoaster Tycoon
20. (7) Heavy Metal F.A.K.K. 2

### MULTIPLAYER



1. **(1) Half-Life**
2. (3) Diablo 2
3. (–) Starcraft
4. (4) Unreal Tournament
5. (2) Age of Empires 2

### ONLINE



1. **(2) Everquest**
2. (1) Ultima Online
3. (5) Air Attack
4. (3) Warbirds
5. (4) Starsiege Tribes

## Best of 2000



1. **Devil Inside (92%, PCJ 5/00)**
2. Grand Prix 3 (90%, PCJ 9/00)
3. Diablo 2 (90%, PCJ 8/00)
4. Anstoß 3 (90%, PCJ 3/00)
5. SWAT 3 (90%, PCJ 2/00)
6. NHL 2001 (89%, PCJ 12/00)
7. Hidden & Dangerous (89%, PCJ 2/00)
8. Baldur's Gate 2 (88%, PCJ 12/00)
9. Star Trek Voyager: Elite Force (88%, PCJ 10/00)
10. Vampire: Die Maskerade (88%, PCJ 8/00)

## Worst of 2000




1. **Die Original Moorhuhn Jagd (6%, PCJ 8/00)**
2. Peep! (8%, PCJ 3/00)
3. ran Trainer 3 (11%, PCJ 2/00)
4. Deutschland Europameister 2000 (12%, PCJ 7/00)
5. Die Rache der Sumpfhühner (17%, PCJ 6/00)
6. Panty Raider (19%, PCJ 8/00)
7. Parkan (22%, PCJ 5/00)
8. Puzzle Trouble (22%, PCJ 5/00)
9. Soapy Pictures (22%, PCJ 3/00)
10. Hot Wheels Stunt Driver (23%, PCJ 10/00)

### BRIGITTA



**Lieblingsspiel 2000**
Die Sims

**aktueller Favorit**
Call to Power 2



### JACK

**Lieblingsspiel 2000**
Devil Inside

**aktueller Favorit**
Everquest: Scars of Velious



### MARKUS



**Lieblingsspiel 2000**
Wizards & Warriors

**aktueller Favorit**
Sacrifice



### MICHAEL





**Lieblingsspiel 2000**
SWAT 3

**aktueller Favorit**
Der Weg nach El Dorado

### PAUL



**Lieblingsspiel 2000**
Tachyon – The Fringe

**aktueller Favorit**
Tony Hawk's Pro Skater 2

### RICHY



**Lieblingsspiel 2000**
Grand Prix 3

**aktueller Favorit**
Colin McRae Rally 2



### STEFFEN



**Lieblingsspiel 2000**
NHL 2001

**aktueller Favorit**
Sheep



### TIMO

**Lieblingsspiel 2000**
Cultures

**aktueller Favorit**
Patrizier 2





### TRILLE

**Lieblingsspiel 2000**
Diablo 2

**aktueller Favorit**
Flucht von Monkey Island



## Alle Tests ab Heft 1/00 auf einen Blick

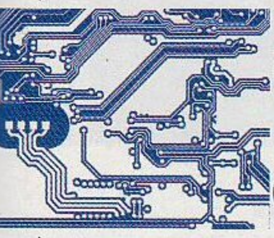
Die **fett**gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt!

| Titel | Ausgabe | Rubrik | Urteil |
|---|---|---|---|
| 10Six | 4/00 | Online | 68% |
| 12 o'Clock High | 3/00 | Strategie | 48% |
| **Age of Empires 2:** | | | |
| **The Conquerors Expansion** | **10/00** | **Strategie** | **85%** |
| Age of Wonders | 1/00 | Strategie | 76% |
| Aiken's Artifact | 12/00 | Genremix | 77% |
| Airfix Dogfighter | 12/00 | Action | 77% |
| Allegiance | 7/00 | Online | 80% |
| Ancient Conquest | 5/00 | Strategie | 66% |
| Anpfiff RTL Fußballmanager | 12/00 | Sport | 38% |
| **Anstoß 3** | **3/00** | **Sport** | **90%** |
| Arcatera | 7/00 | Abenteuer | 74% |
| Army Men: Air Tactics | 8/00 | Action | 65% |
| Army Men: Toys in Space | 2/00 | Strategie | 64% |
| Asheron's Call (dt.) | 5/00 | Online | 79% |
| Asterix und Obelix gegen Cäsar | 3/00 | Action | 39% |
| Astro Assembler | 10/00 | Action | 38% |
| Atlantis 2 | 3/00 | Abenteuer | 76% |
| Avalon Hill's Diplomacy | 2/00 | Strategie | 64% |
| **Baldur's Gate 2** | **12/00** | **Abenteuer** | **88%** |
| **Battle Isle:** | | | |
| **Der Andosia Konflikt** | **12/00** | **Strategie** | **85%** |
| **Battlezone 2** | **1/00** | **Genremix** | **85%** |
| **Battlezone 2 (dt.)** | **4/00** | **Genremix** | **87%** |
| Beach Head 2000 | 9/00 | Action | 49% |
| BHunter | 1/00 | Action | 72% |
| Big Bang | 3/00 | Action | 76% |
| Blair Witch Volume One | 12/00 | Genremix | 63% |
| Break Out | 12/00 | Action | 74% |
| Bundesliga 2001 Fußball Manager | 11/00 | Sport | 75% |
| Bundesliga Stars 2001 | 11/00 | Sport | 77% |
| Business Tycoon | 6/00 | Simulation | 43% |
| Carmageddon TDR 2000 | 11/00 | Action | 65% |
| Carnivores 2 | 1/00 | Action | 48% |
| Chessmaster 7000 | 2/00 | Strategie | 80% |
| Close Combat 4 | 2/00 | Strategie | 66% |
| Close Combat: | | | |
| Invasion Normandy | 12/00 | Strategie | 64% |
| Cold Blood | 11/00 | Abenteuer | 73% |
| Combat Flight Simulator 2 | 12/00 | Simulation | 73% |
| **Command & Conquer:** | | | |
| **Alarmstufe Rot 2** | **11/00** | **Strategie** | **86%** |
| **Command & Conquer:** | | | |
| **Alarmstufe Rot 2 (dt.)** | **12/00** | **Strategie** | **87%** |
| Cossacks: European Wars | 12/00 | Strategie | 76% |
| C&C 3 Tiberian Sun: Feuersturm | 5/00 | Strategie | 79% |
| Crimson Skies | 11/00 | Action | 81% |
| Croc 2 | 5/00 | Action | 66% |
| Crusaders of Might and Magic | 4/00 | Action | 69% |
| **Cultures –** | | | |
| **Die Entdeckung Vinlands** | **10/00** | **Strategie** | **85%** |
| Daikatana | 7/00 | Action | 79% |
| **Dark Project 2** | **5/00** | **Action** | **87%** |
| Dark Reign 2 | 8/00 | Strategie | 80% |
| Das GZSZ-Quiz | 7/00 | Genremix | 55% |
| Days of Oblivion 2 | 1/00 | Abenteuer | 71% |
| Deep Fighter | 10/00 | Action | 78% |
| Delta Force 2 | 1/00 | Genremix | 69% |
| Demise: Rise of the Ku'tan | 3/00 | Online | 49% |
| Demolition Racer | 4/00 | Action | 59% |
| Der Fluch der Azteken | 6/00 | Abenteuer | 72% |
| Der Klomanager | 5/00 | Wirtschaftssim. | 39% |
| **Der Verkehrsgigant** | **4/00** | **Simulation** | **86%** |
| **Deus Ex** | **8/00** | **Genremix** | **86%** |
| **Deus Ex (dt.)** | **9/00** | **Genremix** | **85%** |
| Deutschl. Europameister 2000 | 7/00 | Sport | 12% |
| **Devil Inside** | **5/00** | **Action** | **92%** |
| **Diablo 2** | **8/00** | **Genremix** | **90%** |
| Die 24 Stunden von Le Mans | 1/00 | Sport | 73% |
| Die Knickerbocker-Bande: | | | |
| Das Phantom der U-Bahn | 9/00 | Abenteuer | 67% |
| Die Original Moorhuhn Jagd | 8/00 | Action | 6% |
| Die Rache der Sumpfhühner | 6/00 | Action | 17% |
| **Die Siedler 3 Gold Ed.** | **4/00** | **Strategie** | **85%** |
| Die Sims: Das volle Leben | 10/00 | Simulation | 82% |
| Die Sumpfhuhn-Jagd | 11/00 | Action | 38% |
| Die Zeitmaschine | 6/00 | Abenteuer | 71% |
| **Dino Crisis** | **8/00** | **Action** | **85%** |
| Dirt Track Racing | 3/00 | Sport | 66% |
| Disciples: | | | |
| Jünger des heiligen Krieges | 4/00 | Strategie | 64% |
| Dracula Resurrection | 4/00 | Abenteuer | 64% |
| Dragonfire: The Well of Soul | 10/00 | Abenteuer | 41% |
| DSF Allstar Tennis 2000 | 9/00 | Sport | 42% |
| DSF Welt Fußball Manager Solo | 5/00 | Sport | 49% |
| DSF Welt Fußball Manager Multi | 5/00 | Sport | 54% |
| **Earth 2150 2.0** | **6/00** | **Strategie** | **85%** |
| Earthworm Jim 3D | 2/00 | Action | 74% |
| Egypt 2: | | | |
| Die Prophezeiung Heliopolis | 12/00 | Abenteuer | 70% |
| Enemy Engaged | 5/00 | Techn. Simulation | 79% |
| Euro 2000 | 7/00 | Sport | 84% |
| **Everquest: The Ruins of Kunark** | **7/00** | **Online** | **85%** |
| **Evil Islands:** | | | |
| **Curse of the lost Soul** | **12/00** | **Abenteuer** | **87%** |
| Evolva | 5/00 | Action | 83% |
| F1 2000 | 6/00 | Sport | 84% |
| F1 Championship Season 2000 | 12/00 | Sport | 76% |
| F1 World Grand Prix | 7/00 | Sport | 76% |
| F/A-18 | 3/00 | Simulation | 74% |
| F/A-18 E Super Hornet | 3/00 | Simulation | 72% |
| **FIFA 2001** | **12/00** | **Sport** | **86%** |
| Final Fantasy 8 | 3/00 | Abenteuer | 81% |
| Flanker 2.0 | 1/00 | Simulation | 59% |
| Flight Simulator 2000 Prof. Ed. | 1/00 | Simulation | 80% |
| Flughafen Manager | 4/00 | Simulation | 71% |
| Flying Heroes | 7/00 | Action | 68% |
| Ford Racing | 2/00 | Sport | 60% |
| Formel Eins 99 | 2/00 | Sport | 82% |
| Freespace 2 (dt.) | 2/00 | Action | 83% |
| **Fritz 6** | **2/00** | **Strategie** | **85%** |
| Frogger 2: Swampys Revenge | 11/00 | Action | 69% |
| Frontschweine Solo | 12/00 | Online | 73% |
| **Frontschweine Multi** | **12/00** | **Online** | **85%** |
| Full Strength | | | |
| Strongman Competition | 6/00 | Sport | 62% |
| Fünf Freunde auf Schatzsuche | 2/00 | Abenteuer | 69% |
| Fünf Freunde: Das Geheimnis | | | |
| um den silbernen Turm | 10/00 | Abenteuer | 67% |
| G-Player | 12/00 | Online | 28% |
| Gabriel Knight 3 | 1/00 | Abenteuer | 82% |
| Gilty: Ein Geschenk des Himmels | 12/00 | Action | 78% |
| **Grand Prix 3** | **9/00** | **Sport** | **90%** |
| Grand Prix World | 4/00 | Sport | 70% |
| **Ground Control** | **8/00** | **Strategie** | **88%** |
| Gunlok | 12/00 | Genremix | 83% |
| **Gunman Chronicles** | **12/00** | **Action** | **85%** |
| Gunship! | 5/00 | Techn. Simulation | 83% |
| **Half-Life: Opposing Force** | **2/00** | **Action** | **88%** |
| Hangsim | 2/00 | Simulation | 69% |
| Hazard | 3/00 | Abenteuer | 66% |
| **Heavy Metal F.A.K.K. 2** | **10/00** | **Action** | **86%** |
| Heroes Chronicles | 12/00 | Strategie | 70% |
| Heroes of Might and Magic 3: | | | |
| The Shadow of Death | 6/00 | Strategie | 79% |
| **Hidden & Dangerous:** | | | |
| **Fight for Freedom** | **2/00** | **Genremix** | **89%** |
| High Tech Start Up | 1/00 | Simulation | 39% |
| Homeworld Cataclysm | 11/00 | Strategie | 83% |
| Hot Chix'n'Gear Stix | 5/00 | Sport | 27% |
| Hot Wheels Stunt Driver | 10/00 | Action | 23% |
| Hype – The Time Quest | 1/00 | Action | 71% |
| Ibiza Comic Poker | 4/00 | Genremix | 36% |
| Icewind Dale | 8/00 | Abenteuer | 80% |
| Icewind Dale (dt.) | 9/00 | Abenteuer | 81% |
| **Imperium der Ameisen** | **9/00** | **Strategie** | **85%** |
| Imperium Galactica 2 | 3/00 | Strategie | 80% |
| **Indiana Jones und** | | | |
| **der Turm von Babel** | **1/00** | **Action** | **85%** |
| Infestation Solo | 9/00 | Genremix | 66% |
| Infestation Multi | 9/00 | Genremix | 68% |
| Insane Solo | 12/00 | Online | 72% |
| Insane Multi | 12/00 | Online | 83% |
| **Interstate 82** | **1/00** | **Genremix** | **86%** |
| Invasion Deutschland | 12/00 | Action | 55% |
| Invictus | 3/00 | Strategie | 70% |
| Jagdverband 44: | | | |
| Screaming Eagles | 11/00 | Simulation | 29% |
| KA 52: Team Alligator | 2/00 | Simulation | 69% |
| Ka'Roo | 10/00 | Genremix | 69% |
| Käfer total | 4/00 | Sport | 79% |
| Karpov Schachschule | 2/00 | Strategie | 69% |
| **Kicker Fußballmanager 2** | **12/00** | **Sport** | **85%** |
| Killer Loop | 2/00 | Sport | 69% |
| King of Dragon Pass | 2/00 | Strategie | 39% |
| Kiss Psycho Circus: | | | |
| The Nightmare Child | 9/00 | Action | 74% |
| Kleopatra – Königin des Nils | 9/00 | Strategie | 80% |
| Konung: Legends of the North | 11/00 | Abenteuer | 62% |
| Lemmings Revolution | 6/00 | Strategie | 77% |
| **Links LS 2000** | **2/00** | **Sport** | **85%** |
| Links LS 2001 | 12/00 | Sport | 83% |
| Lula Flipper | 2/00 | Simulation | 33% |
| Majesty | 5/00 | Strategie | 76% |
| Martian Gothic: Unification | 7/00 | Genremix | 72% |
| **MDK 2** | **7/00** | **Action** | **85%** |
| Mechwarrior 3: Pirate's Moon | 3/00 | Simulation | 83% |
| **Mercedes Benz Truck Racing** | **11/00** | **Sport** | **87%** |
| Messiah | 2/00 | Genremix | 82% |
| Messiah (dt.) | 6/00 | Genremix | 82% |
| Metal Fatigue | 4/00 | Strategie | 83% |
| Metal Gear Solid | 12/00 | Genremix | 82% |
| Michelle Kwan Figure Skating | 2/00 | Sport | 65% |
| Midtown Madness 2 | 12/00 | Sport | 77% |
| Might and Magic 8: | | | |
| Day of the Destroyer | 8/00 | Abenteuer | 72% |
| Missile Command | 3/00 | Action | 60% |
| Moorhuhn 2 | 11/00 | Action | 35% |
| Motocross Madness 2 | 7/00 | Sport | 84% |
| Motor Harley-Davidson Cycles | 1/00 | Sport | 44% |
| MTV Sports: Skateboarding | 12/00 | Sport | 55% |
| Need for Speed: Porsche | 5/00 | Sport | 84% |
| Nelson Piquet's | | | |
| Grand Prix Evolution | 6/00 | Sport | 42% |
| NASCAR Heat | 11/00 | Sport | 80% |
| Nerf Arena | 3/00 | Online | 75% |
| **NHL 2001** | **12/00** | **Sport** | **89%** |
| **Nox** | **3/00** | **Genremix** | **85%** |
| Odyssee | 8/00 | Genremix | 73% |
| Operation Mittelméer | 4/00 | Strategie | 29% |
| Outrage | 2/00 | Sport | 67% |
| Pac Man | 12/00 | Action | 64% |
| Panty Raider: | | | |
| From Here to Immaturity | 8/00 | Genremix | 19% |
| Panzer General: | | | |
| Unternehmen Barbarossa | 10/00 | Strategie | 81% |
| Patti Pains Bondage Poker | 8/00 | Genremix | 33% |
| Parkan: Die imperialen Chroniken | 5/00 | Action | 22% |
| Peep! | 3/00 | Genremix | 8% |
| Phoenix | 2/00 | Action | 64% |
| Pizza Connection 2 | 12/00 | Simulation | 79% |
| Planescape: Torment | 2/00 | Abenteuer | 77% |
| Planescape: Torment (dt.) | 3/00 | Abenteuer | 78% |
| **Play the Games Vol. 3** | **10/00** | **Genremix** | **92%** |
| Pro Pinball: Fantastic Journey | 2/00 | Simulation | 79% |
| Puzzle Trouble | 5/00 | Strategie | 22% |
| Q*bert | 2/00 | Action | 55% |
| Rally Championship | 1/00 | Sport | 77% |
| Rally Masters | 6/00 | Sport | 80% |
| ran Trainer 3 | 2/00 | Sport | 11% |
| Reach for the Stars | 12/00 | Strategie | 50% |
| Renegade Racers | 4/00 | Action | 70% |
| Resident Evil 3: Nemesis | 12/00 | Genremix | 80% |
| Risiko 2 | 4/00 | Strategie | 74% |
| Rising Sun | 4/00 | Strategie | 44% |
| Road Wars | 10/00 | Action | 53% |
| Rogue Spear: Urban Operations | 6/00 | Genremix | 80% |
| Roland Garros 2000 | | | |
| French Open | 8/00 | Sport | 65% |
| Rollcage Stage 2 | 6/00 | Sport | 76% |
| **Rollercoaster Tycoon:** | | | |
| **Loopy Landscapes** | **10/00** | **Simulation** | **85%** |
| Rune | 12/00 | Action | ? |
| Search and Rescue 2 | 10/00 | Simulation | 67% |
| Septerra Core | 1/00 | Abenteuer | 74% |
| Shadoan | 11/00 | Abenteuer | 39% |
| Shadow Watch | 6/00 | Strategie | 67% |
| Shogun – Total War | 6/00 | Strategie | 81% |
| Sid Meier's Antietam | 2/00 | Strategie | 74% |
| Silkolene Honda Motocross GP | 5/00 | Sport | 62% |
| Sim City 3000 Deutschland | 7/00 | Strategie | 80% |
| Skispringen 2000 Solo | 3/00 | Sport | 29% |
| Skispringen 2000 Multi | 3/00 | Sport | 42% |
| Slamtilt Resurrection | 5/00 | Techn. Simulation | 74% |
| Slave Zero | 3/00 | Action | 74% |
| Soapy Pictures | 3/00 | Genremix | 22% |
| Soldier of Fortune | 5/00 | Action | ? |
| Soulbringer | 7/00 | Abenteuer | 76% |
| South Park: Chef's Luv Shack | 2/00 | Strategie | 55% |
| South Park Rally | 3/00 | Sport | 79% |
| Spec Ops 2: Green Berets Solo | 2/00 | Genremix | 66% |
| Spec Ops 2: Green Berets Multi | 2/00 | Genremix | 72% |
| Spirit of Speed 1937 | 2/00 | Sport | 55% |
| Squad Leader | 12/00 | Strategie | 64% |
| Star Trek: New Worlds | 11/00 | Strategie | 75% |
| **Star Trek Voyager:** | | | |
| **Elite Force** | **10/00** | **Action** | **88%** |
| Star Trek: Armada | 5/00 | Strategie | 71% |
| Star Trek: Conquest Online | 9/00 | Online | 50% |
| Star Trek: Der Aufstand | 1/00 | Abenteuer | 68% |
| Star Trek: Klingon Academy | 8/00 | Simulation | 69% |
| Star Wars: Force Commander | 5/00 | Strategie | 53% |
| Star Wars: Pit Droids | 1/00 | Strategie | 73% |
| **Starlancer** | **6/00** | **Action** | **86%** |
| Starlancer (dt.) | 8/00 | Action | 82% |
| Starship Soldiers | 6/00 | Strategie | 77% |
| Starship Troopers: | | | |
| Terran Ascendance | 12/00 | Strategie | 68% |
| Stephen King's F13 | 4/00 | Genremix | ? |
| Stinky & Biber | 3/00 | Action | 46% |
| Street Luge Racing | 6/00 | Sport | 39% |
| Submarine Titans | 11/00 | Strategie | 71% |
| **Sudden Strike** | **11/00** | **Strategie** | **86%** |
| Super 1 Karting | 7/00 | Sport | 71% |
| Superbike 2000 | 4/00 | Sport | 84% |
| Superbike 2001 | 12/00 | Sport | 82% |
| Supreme Snowboarding | 1/00 | Sport | 77% |
| Suzuki Alstare Extreme Racing | 7/00 | Sport | 72% |
| **SWAT 3** | **2/00** | **Genremix** | **90%** |
| **SWAT 3: Elite Edition** | **12/00** | **Online** | **90%** |
| Sydney 2000 Solo | 10/00 | Sport | 65% |
| Sydney 2000 Multi | 10/00 | Sport | 72% |
| **Tachyon – The Fringe** | **7/00** | **Action** | **86%** |
| Tarzan | 1/00 | Action | 74% |
| Terminus | 9/00 | Simulation | 71% |
| Test Drive 6 | 2/00 | Sport | 70% |
| Thandor | 2/00 | Strategie | 77% |
| The Dukes of Hazzard | 9/00 | Action | 51% |
| The Longest Journey | 4/00 | Abenteuer | 83% |
| The Moon Project | 11/00 | Strategie | 83% |
| The Next Tetris | 2/00 | Genremix | 43% |
| The Outforce | 12/00 | Strategie | 73% |
| The Sims | 4/00 | Simulation | 82% |
| The Wheel of Time | 1/00 | Action | 78% |
| **Theme Park World** | **1/00** | **Simulation** | **85%** |
| Theocracy Solo | 4/00 | Strategie | 76% |
| Theocracy Multi | 4/00 | Strategie | 64% |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | 6/00 | Sport | 80% |
| Tom Clancy's Rainbow Six: | | | |
| Covert Ops. Essentials | 12/00 | Genremix | 77% |
| Tomb Raider 3 Director's Cut | 5/00 | Action | 80% |
| Tomb Raider 4 | 1/00 | Action | 80% |
| Tonic Trouble | 1/00 | Action | 73% |
| Total Soccer 2000 | 2/00 | Sport | 51% |
| Toy Story 2 | 2/00 | Action | 70% |
| Toyota Adrenaline Challenge | 6/00 | Online | 39% |
| Trivial Pursuit Jahrtsd Ed. | 2/00 | Strategie | 48% |
| Tzar | 5/00 | Strategie | 74% |
| UEFA Champions League | | | |
| Saison 1999/2000 | 6/00 | Sport | 81% |
| UEFA Manager 2000 | 7/00 | Sport | 64% |
| **Ultima 9: Ascension** | **2/00** | **Abenteuer** | **87%** |
| **Ultima 9: Ascension (dt.)** | **5/00** | **Abenteuer** | **87%** |
| Ultima Online: Renaissance | 7/00 | Abenteuer | 80% |
| Urban Chaos | 2/00 | Genremix | 75% |
| Urlaubs-Raser | 7/00 | Sport | 56% |
| USAF | 1/00 | Simulation | 82% |
| V-Rally 2 Expert Edition | 12/00 | Sport | 71% |
| **Vampire: Die Maskerade –** | | | |
| **Redemption Solo** | **8/00** | **Abenteuer** | **88%** |
| **Vampire: Die Maskerade –** | | | |
| **Redemption Multi** | **8/00** | **Abenteuer** | **90%** |
| Venezia | 10/00 | Online | 48% |
| Virtual Sailor | 10/00 | Sport | 65% |
| Virtual Skipper | 6/00 | Sport | 66% |
| Vyruz | 5/00 | Action | 72% |
| Wallstreet Tycoon | 6/00 | Simulation | 65% |
| Warcraft 2 Battle.net Edition | 1/00 | Online | 75% |
| Wargamer 1813 | 1/00 | Strategie | 69% |
| Warlords Battlecry | 9/00 | Strategie | 78% |
| Wild Wild West | 5/00 | Abenteuer | 69% |
| Wings of Destiny | 1/00 | Simulation | 60% |
| Wizards & Warriors | 12/00 | Abenteuer | 80% |
| XTom 3D | 7/00 | Action | 59% |
| **X-Tension** | **9/00** | **Simulation** | **87%** |
| Y2K | 3/00 | Abenteuer | 41% |
| You don't know Jack 3 Solo | 6/00 | Genremix | 47% |
| **You don't know Jack 3 Multi** | **6/00** | **Genremix** | **86%** |
| Zeus: Herrscher des Olymp | 12/00 | Strategie | 77% |









# Community
## Online & Multiplayer







## The Prison

www.dinamic.com

Der spanische Publisher Dinamic will den ersten **Online-Knast** der Welt eröffnen! Klar, dass die (freiwilligen) Insassen dem virtuellen Gefängnis möglichst schnell wieder entfliehen sollen, doch so einfach bricht man auch hier nicht aus: Im Digi-Alcatraz muss sich der Spieler erst mal einleben, dann gegen menschliche oder computergesteuerte Mitbewohner behaupten (notfalls mit Gewalt), über hundert Werkzeuge tauschen oder klauen und bei diversen Brettspielen wie Mühle oder Dame gewinnen.

Die Knackis bewegen sich durch vorgerenderte Kulissen, kommen über ein Chatsystem in Kontakt und entwickeln ihre Fähigkeiten ähnlich Rollenspielhelden weiter. Besonderen Wert legen die Entwickler auf die Feststellung, dass der Strafvollzug auch mit einer analogen Online-Anbindung zügig in Gang kommen wird.



## Jumpgate

www.mightygames.com

Seit November kann man sich diese Space Opera als kostenfreie Betaversion aus dem Internet laden, was wir getan haben. Der Mix aus **3D-Shooter und Weltraumhandel** erinnert stark an den Klassiker *Elite*, natürlich in einer modernen Online-Variante: Mehrere Tausend Spieler dürfen sich in einem riesigen, über Sprungtore vernetzten Universum als Händler, Piraten oder Abenteurer versuchen.

Noch scheint jedoch der Server nicht mitzuspielen, jedenfalls ist er während unseres Probelaufs des Öfteren abgeraucht. Schade, denn die 3D-beschleunigte Grafik bietet schöne Raumschiffmodelle und tolle Lichteffekte. Lediglich die Trägheitssteuerung ist gewöhnungsbedürftig und der Download recht happig: Für die Spielsoftware müssen rund 45 MB gesaugt werden, dazu kommen (optional) nochmals 30 MB für die Soundfiles.



## Online-Shopping

www.xtendsoftware.de



Mit einem interessanten Vermarktungskonzept geht das Essener Unternehmen Xtend ins Netz: Unter der oben angegebenen Web-Adresse stehen Demospiele (für den Anfang fünf Titel) zum kostenlosen Download bereit – bei Gefallen überweist man per Scheck- oder Kreditkarte **dreißig Mark pro Game**, schon werden alle Optionen online freigeschaltet.

Zunächst beschränkt sich das Angebot auf Software für Solisten; wir haben uns die vom US-Entwickler Fiendish beigesteuerten Spiele näher angesehen. So ist *Tower of Ancients* ❶ eine recht gelungene Tetris-Variante in 3D und *Jetboat Superchamps* ❷ ein überraschend spritziges Motorbootracing. Einfach ausprobieren, das kostet schließlich nichts.




## Wussten Sie übrigens

...dass der Internetprovider 1&1 seit November eine **Flatrate zum Tiefstpreis** von nur 29 Mark im Monat anbietet? Näheres zu den Konditionen unter www.einsundeins.de

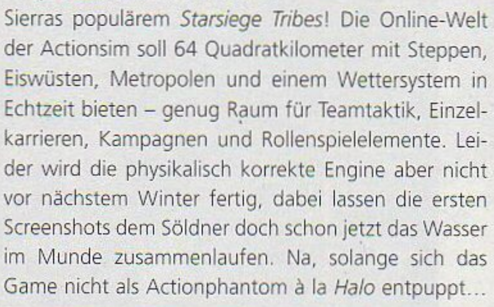
...dass man unter web.de seit kurzem via Internet **gratis telefonieren und SMS** verschicken kann?

...dass Westwoods PR-Mann Aaron Cohen bestätigte, man arbeite an einer komplexen **Online-Welt**? Für das futuristische Szenario habe man auch bereits die URL www.earthandbeyond.com reserviert; bis zur kommenden Ausgabe wissen wir mehr.

...dass Ritual noch im Winter eine kostenlose Multiplayer-Variante von *Heavy Metal F.A.K.K. 2* ins Netz stellen will? **F.A.K.K. Arena** wird unter www.ritual.com zu finden sein.



## Planetside



www.station.sony.com

Fans futuristischer **Egoshooter** aufgehorcht, die *Everquest*-Erfinder von Verant basteln gerade an einer viel versprechenden Alternative zu Sierras populärem *Starsiege Tribes*! Die Online-Welt der Actionsim soll 64 Quadratkilometer mit Steppen, Eiswüsten, Metropolen und einem Wettersystem in Echtzeit bieten – genug Raum für Teamtaktik, Einzelkarrieren, Kampagnen und Rollenspielelemente. Leider wird die physikalisch korrekte Engine aber nicht vor nächstem Winter fertig, dabei lassen die ersten Screenshots dem Söldner doch schon jetzt das Wasser im Munde zusammenlaufen. Na, solange sich das Game nicht als Actionphantom à la *Halo* entpuppt...



## Ultima Online: Third Dawn

www.uo.com/thirddawn

Mitte kommenden Jahres will Origin dem Klassiker noch eine Frischzellenkur gönnen. Die Eckdaten vom **Update zum Online-Rolli**: ein neuer Kontinent mit einem Dutzend neuer Biester, überarbeitete Animationen für über zweihundert Figuren sowie eine optimierte Grafikengine, die angeblich auch mit 3D-Effekten bestens klarkommt.

## Neu im Netz

**www.swing-games.de:** Das Team aus Kaarst hat seine Homepage beschleunigt und neu gestaltet. Zu den Spielen gibt es allerdings wenige Infos, außerdem war der Online-Shop Mitte November noch außer Betrieb.

**www.iron-dignity.com:** Topwares Net-Infos zum kommenden 3D-Shooter *Iron Dignity* – mit Screenshots, Videos und mehr.

**www.mplayer-europe.com:** Das neue Online-Portal für Multiplayer-Games hat ein paar klassische Brettspiele am Start, unterstützt aber auch populäre Titel wie *Counterstrike*.

**www.icbthegame.com:** Die Heimat von Revolutions Agentenabenteuer *Cold Blood* präsentiert sich als Grafikadventure im Internet. Das sieht gut aus und hört sich gut an – Flash erforderlich.

**www.handy.de:** Seit November warten hier kostenlose Klingeltöne und ein Logo aus Ubi Softs putzigem Jump and Run *Rayman*.

**www.unfinishedbusiness.de:** Die deutsche Homepage zum aktuellsten *Jagged Alliance* bietet Bilder, Infos und Notizen aus der Entwicklung.

## Defense Command

www.titaniumstudios.com

Den netten **3D-Shooter** haben wir auf der Homepage der US-Entwickler von Titanium entdeckt: Während von allen Seiten mit Raketen bewaffnete Gleiter angreifen, verteidigt sich der Spieler mit einer Rundum-Flak. Das erinnert mehr als nur ein bisschen an das tolle *Incoming* von Rage und ist die 6 MB Download somit auf alle Fälle wert.



## Partytermine

**MEGA NetGame Convention 2000**
LAN-Party
für 275 Teilnehmer
8. bis 12. Dezember 2000
CH-3000 Bern,
Hotel Schweizerhof
Zutritt ab 15 Jahren
35,– SFR Eintritt (ca. 38,– DM)
Info: www.rayden.ch

**Hopfish silent nights LAN**
LAN-Party
für 300 Teilnehmer
8. bis 10. Dezember 2000
80639 München,
Herthastr. 41
Zutritt ab 18 Jahren
ca. 35,– DM Eintritt
Info: www.hopfish.de

**The X-treme LAN**
LAN-Party
für 300 Teilnehmer
8. bis 10. Dezember 2000
34359 Reinhardshagen
Zutritt ab 18 Jahren
ca. 25,– DM Eintritt
Info: www.xtremelan.planet-lan.de

**Frag Area 2000**
LAN-Party
für 150 Teilnehmer
15. bis 17. Dezember 2000
49624 DGH in Borkhorn
(B 213 Richtung Löningen)
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 25,– DM Eintritt
Info: www.the-gothic-clan.de

**XS-Lanparty 3**
LAN-Party
für 500 Teilnehmer
15. bis 17. Dezember 2000
58454 Witten, Gleiwitzerstr. 5
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 35,– DM Eintritt
Info: www.xslan.de

**GameCon**
LAN-Party
für 400 Teilnehmer
25. bis 31. Dezember 2000
25746 Heide, Rosenstr. 41
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 30,– DM Eintritt
Info: www.gamecon.de

***sLANp***
LAN-Party
für 450 Teilnehmer
22. bis 24. Dezember 2000
CH-8050 Zürich
Zutritt ab 16 Jahren
39,– SFR Eintritt (ca. 42,– DM)
Info: www.lan-session.ch

**three fighting days SE**
LAN-Party
für 150 Teilnehmer
27. bis 29. Dezember 2000
95491 Kirchahorn
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 15,– DM Eintritt
Info: ncp.gnw.de

**Weitere Informationen sowie regionale Veranstaltungstermine finden Sie unter www.lanparties.de bzw. www.planetlan.de**

## Hazardteam HQ

www.hazardteam.de

Dem Engagement von Benjamin Boerner verdankt das deutsche Netz eine seiner besten Pages zum Thema *Star Trek Voyager: Elite Force* – die Adresse ist nicht zuletzt deshalb so gut, weil Activision und Raven Software eng mit den Erstellern der Page zusammenarbeiten.
Neben täglich aktualisierten Neuigkeiten rund um den Shooter und den Rest der Computerwelt gibt es hier praktisch alles für den Fan: die obligatorischen Demos und Patches sowieso, aber auch MODs, Skins, Videos, Wallpapers und Tools (vor allem Editoren) zum Download. Dazu kommen interessante Links, ein Newsletter, Cheats sowie detaillierte Beschreibungen der Waffen und Charaktere im Game. Besonders gut hat uns die nach Suchparametern (Clan, Name, Land etc.) durchforstbare Liste mit Spielern gefallen, in die sich jeder Besucher eintragen darf. So findet man schnell Gegner oder Gleichgesinnte!
Interviews mit den Entwicklern, Forum, Chat und der in Zusammenarbeit mit amazon.de verwaltete Shop für Trekkerbedarf runden das Angebot ab. Kurzum, am Hauptquartier des Hazard-Teams kommt man als Fan nicht vorbei.

**Info:** Flash-Plugin für Banner erforderlich
**Pro:** flotte Ladezeiten, viele Infos, massig Zusatzmaterial
**Kontra:** etwas unübersichtlich strukturiert




## Vampire: The Darkside

www.vampire-darkside.com

Auch diese Fanpage wird von Activision unterstützt und ist entsprechend vielseitig im Angebot. Freunde des Gruselrollis *Vampire – Die Maskerade: Redemption* finden hier also nicht bloß die üblichen Goodies wie Demos, Patches, Videos, Sounds, Skins oder Zusatz-MODs, sondern auch viele Infos zur Pen-and-Paper-Vorlage, zu Clans und Vampiren im Allgemeinen – selbst ein Lexikon fehlt nicht. Okay, die Sektion mit Lösungshilfen zum Spiel befand sich bei unserem Besuch noch im Aufbau, aber Interviews mit den Entwicklern, Links zu themenverwandten Adressen und sogar das eine oder andere Gewinnspiel waren zu finden. Besucher dürfen sich zudem in die Clanliste eintragen und in Foren sowie einem Chat ihre Erfahrungen mit Knoblauch oder Weihwasser austauschen.

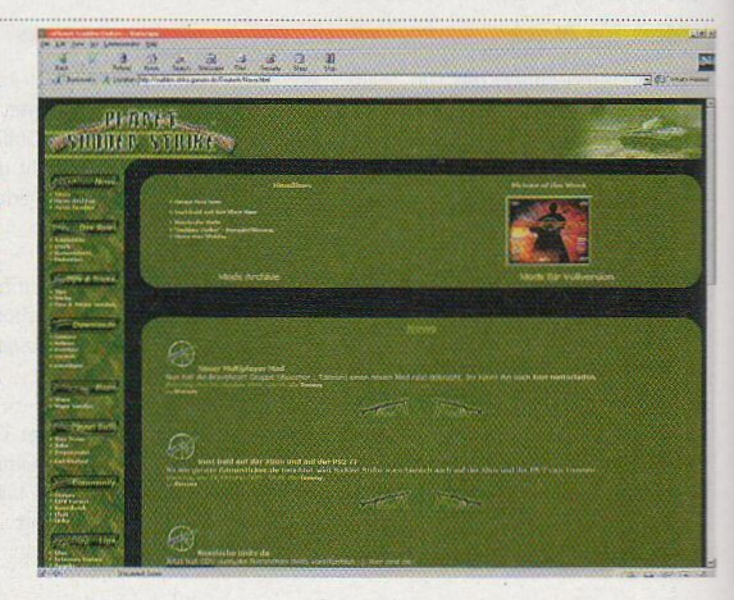
**Info:** keinerlei Plugins benötigt
**Pro:** viel Hintergrundmaterial zum Rollenspiel und zu Vampiren im Allgemeinen
**Kontra:** nicht immer brandaktuell, Teilbereiche noch im Aufbau

## Planet Sudden Strike

sudden-strike.gamers.de

Fanpages zum genialen Echtzeitstrategical von CDV schießen derzeit wie Pilze aus dem Boden, diese ist eine der besten – aktuell und komplett bis hin zur vollständigen Spielbeschreibung mit Taktiken, Einheitenanalysen, Tipps und Tricks.
Täglich kommen News rund um *Sudden Strike* hinzu, man darf Screenshots betrachten oder Demos, Patches, Sounds, Videos, Wallpapers sowie vor allem regelmäßig neue Maps herunterladen. Ein Gästebuch lädt zum Eintragen ein, der Chat zur taktischen Besprechung mit anderen PC-Militärs (alternativ führt ein Link direkt zum CDV-Forum). Last, not least wird ein Newsletter ebenso offeriert wie ein Verzeichnis gehosteter Clansites, über das sich schnell neue Spielpartner finden lassen.

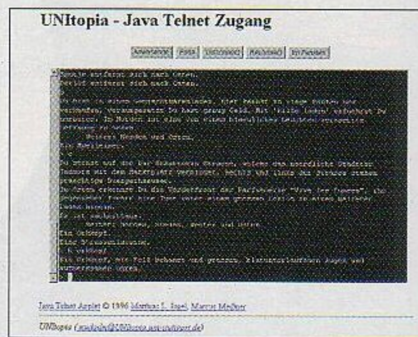
**Info:** keinerlei Plugins benötigt
**Pro:** sehr aktuell und informativ
**Kontra:** etwas langsamer Seitenaufbau



# Abenteuer ohne Grenzen: Online-Rollenspiele

2001 wird das Jahr des Abenteuers: mehr virtuelle Welten als jemals zuvor, mehr Monster und Roboter denn je. Auf den kommenden Seiten wartet ein Reiseführer mit den wichtigsten Abfahrten vom Datenhighway.

Das Gemeinschaftserlebnis Online-Rollenspiel ist nicht neu, bereits vor etwa 25 Jahren trafen sich Computerfreaks in Multi User Dungeons, kurz MUDs. Damals fand man Netzwerke und Online-Zugänge praktisch nur in Akademien und so ist es kein Wunder, wenn 1976 auf einem Uni-Server in Stanford das erste Mehrspielerabenteuer online ging: *Advent*. Wie seine Nachfolger kam es noch ganz ohne Grafik aus, blumige Beschreibungen der Orte, ihrer Bewohner und Erlebnisse machten damals den Reiz des Spiels aus. Doch das ist Nostalgie, heute spielen Auge und Ohr mit!

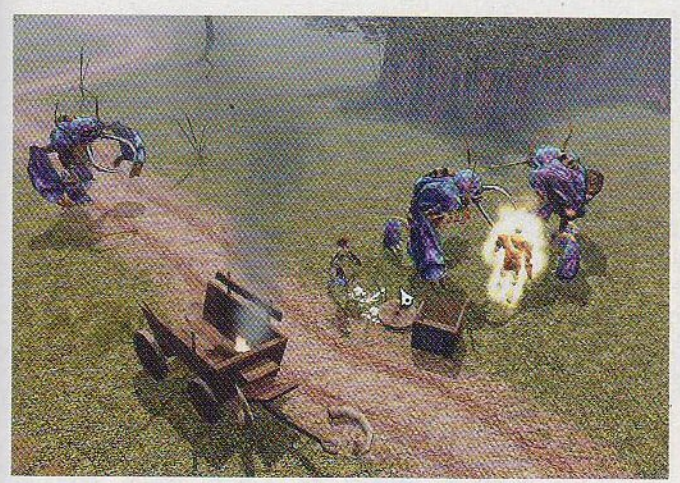



**Noch immer online: Das deutschsprachige MUD *Unitopia* finden Sie unter www.unitopia.de**

## Die Grafikrevolution

Die klaffende Präsentationsschere zwischen schicken Grafikabenteuern offline und textbasierten MUDs verdammte Online-Rollis lange Zeit in eine Ecke für Enthusiasten, doch Mitte der 90er-Jahre war es so weit: Die US-Firma 3DO stellte *Meridian 59* ins Netz – Bitmapcharaktere in polygonaler Umgebung, komfortable Maussteuerung und Kommunikation über eingetippte Texte revolutionierten das Genre. Doch es war Origin, die es populär machte. Aus dem Offline-Game *Ultima 8* destillierten die Amerikaner 1998 *Ultima Online*, bis heute eines der erfolgreichsten Online-Rollenspiele. Nach wie vor treffen sich in dieser Iso-Welt täglich Tausende Spieler, um ihre Skills zu verbessern, mit Gleichgesinnten zu plaudern oder zu kämpfen und spannende Fantasyabenteuer zu erleben.

Jetzt, im Zeitalter der 3D-Beschleunigerkarten, schnellen Prozessoren und ISDN-Verbindungen, hat die dritte Dimension auch im Online-Rollenspiel ihren festen Platz. Das erste Produkt der aktuellen Generation war Verants *Everquest*; eine 3D-Welt mit vier Kontinenten, die seit Mitte 1999 von fließend animierten Poly-



***Neverwinter Nights*** **von Bioware wird bis zu 64 Spieler via Server oder lokalem Netzwerk unterhalten**



**Will ab 2002 klassische Rollenspielkomplexität mit zeitgemäßer 3D-Optik kombinieren: *Ultima Worlds* von Origin**

goncharakteren bewohnt wird. Gruselig texturierte Monster und durch Lichteffekte visualisierte Zaubersprüche kamen bei den Spielern gut an, weshalb Turbine noch im gleichen Jahr mit dem ebenfalls sehr populären Gegenstück *Asheron's Call* online ging.

## Nichts ist umsonst

Die Grafikpracht mit wechselnden Tageszeiten und launischem Wetter hat natürlich ihren Preis, bezahlt wird in Komplexität: Ist der Bau eines eigenen Häuschens in *Ultima Online* lediglich eine Frage des Geldes, sind solche Features in den aktuellen 3D-Welten technisch einfach noch nicht realisierbar. Generell sind die Möglichkeiten der Spieler hier beschränkter, viel mehr als Monster erschlagen und ab und zu mal eine Quest lösen ist nicht drin – selbst das Erlernen des Schmiedehandwerks verliert angesichts unzerbrechlicher Waffen seinen Reiz...

Doch weder diese Einschränkungen noch die finanzielle Doppelbelastung durch Programmkauf und Servergebühren vermögen die Fans abzuschrecken: *Ultima Online* meldet derzeit rund hunderttausend aktive Spieler, *Everquest* gar das Dreifache! Entsprechend einfach machen die Hersteller den Einstieg. Ein halbwegs moderner Rechner nebst Modem, eine Kreditkarte und natürlich die Software genügen. Nach dem Einloggen werden eventuell benötigte Patches automatisch geladen, man darf sein Alter Ego kreieren und loslegen. Indem Fortschritte stets auf dem Server gespeichert werden, sind Datenverluste und Mogeleien praktisch kein Thema.



**Die 3D-Premiere: *Everquest* bietet nach wie vor die meisten Rassen, aber auch sehr geradliniges Gameplay**



***Asheron's Call*** **punktet seit 1999 mit einer dynamischen Polygonwelt und von den Entwicklern initiierten Events**

## Die Zukunft

...sieht für Online-Abenteurer rosig aus: Allein für 2001 sind ein halbes Dutzend neuer Welten angekündigt, darunter auch reine SF-Szenarien wie *Neocron* und *Anarchy Online*. Die Fantasyfahne werden derweil Titel wie *Horizons* oder *Dark Ages of Camelot* hoch halten. Ob Sie nun Stahl- oder Laserschwerter bevorzugen, auf den nächsten Seiten ist für jeden etwas dabei! (rf)

### Wegweiser

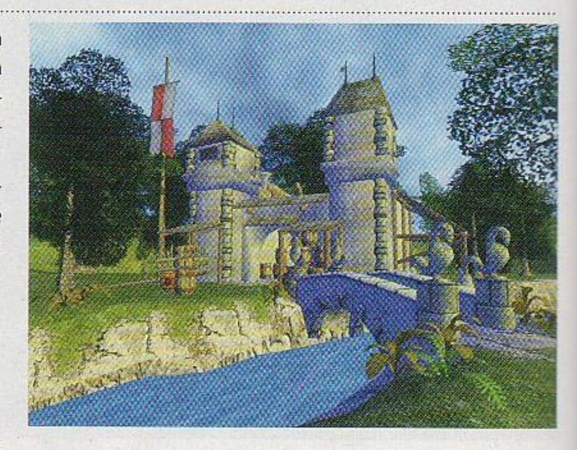


### Aktuelle Online-Rollenspiele

| Titel | Hersteller | Grafik | Preis | monatliche Gebühr | Online-Infos |
|---|---|---|---|---|---|
| The Realm | Codemasters | 2D-Standbilder | kostenloser Download (ca. 25 MB) | 5 Dollar | www.realmserver.com |
| Ultima Online | Origin | scrollbare Isografik | ca. 99,– DM | 10 Dollar | www.origin.ea.com |
| Asheron's Call | Turbine/Microsoft | komplett 3D | ca. 80,– DM | 10 Dollar | www.asheronscall.com |
| Everquest | Verant/Sony | komplett 3D | ca. 80,– DM | 10 Dollar | www.everquest.com |

## Horizons: Empires of Istarian

Nach dem überflüssigen *Demise* (PCJ 3/00: 49%) wagt sich Artifact Entertainment an ein weiteres Online-Rollenspiel mit Fantasy-Szenario: Elfen, Zwerge, Gnome und Echsen sind nur einige der zwölf spielbaren Rassen der kommenden Polygonwelt. Auch auf Katzenwesen, Vampire und Dämonen wird man treffen oder als Drache ins Geschehen einsteigen dürfen – alle Gruppierungen sollen ständig miteinander im Clinch liegen.
Für magisch Begabte ist Einfluss auf das örtliche Wetter versprochen, für Schwertschwinger ein clever agierendes CPU-Bestiarium. Ob der Kampf um Erfahrungspunkte diesmal eine positive Erfahrung wird, zeigt sich spätestens im kommenden Sommer; Anmeldungen als Betatester werden in den nächsten Wochen entgegengenommen.



**Hersteller:** Artifact Entertainment
**Online-Info:** www.artifact-entertainment.com
**erscheint:** 2. Quartal 2001

## Dark Age of Camelot

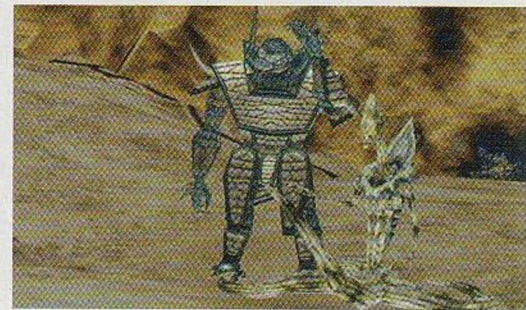
Die Fortsetzung der Artus-Saga als Online-Spiel: Nach dem Tod des sagenhaften Königs zerfällt das alte Britannien, nun sollen wir für die drei Reiche Albion, Midgard und Hiberion eintreten. Dabei wird Vielfalt groß geschrieben, denn neben Briten, Schotten oder Sarazenen bieten sich neun weitere Rassen wie Trolle oder Kobolde als Identifikationsfiguren an. Das System sieht außerdem 24 verschiedene Klassen vom reinen Krieger über mächtige Magier bis hin zu Mischformen vor. Auch die Polygongrafik soll ein Highlight im Genre werden. Zu überprüfen ist das Ergebnis ab dem Spätsommer 2001 – sofern bis dahin auch die Lizenzprobleme gelöst sind.




**Hersteller:** Mythic Entertainment
**Online-Info:** www.darkageofcamelot.com
**erscheint:** 2. Quartal 2001

## Atriarch

Es muss nicht immer Fantasy sein: Würden Sie lieber in die Haut eines Aliens schlüpfen? Auf dem Planeten Atriana und seinen drei Monden finden Sie nächsten Herbst fünf fremdartige Rassen, darunter Insektenwesen und Tentakelmonster, aber auch schlichtere Humanoide. Die polygonal dargestellten Urwälder, Wüsten und Eisebenen der sechs Kontinente von Atriana gefallen bereits auf den ersten Screenshots und bieten eine exotische Kulisse nicht nur für Kämpfer, Magier und Händler – man wird auch eigene Gebäude errichten dürfen!

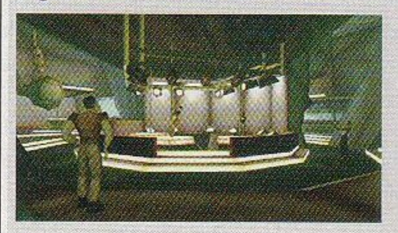




**Hersteller:** World Fusion
**Online-Info:** www.atriarch.com
**erscheint:** 3. Quartal 2001

## Ebenfalls in Vorbereitung

**Big World: Citizen Zero**



Bei Micro Forté (*Enemy Infestation*) arbeitet man noch bis Ende 2001 an einem Online-Abenteuer für mehrere Tausend Futuristen. Inhalt: Für eine von drei Rassen sollen Sie einen Strafplaneten bevölkern.
**Online-Info:** www.microforte.com.au

**Shadowbane**



Die Wolfpack Studios wollen das Playerkilling zum grundlegenden Bestandteil ihrer 3D-Rollis machen. Das Skillsystem wird somit größtenteils auf kämpferischen Fähigkeiten beruhen; Handwerker sucht man im Sommer 2001 ebenso vergebens wie eine Egoperspektive. Immerhin hat man aber mit Swing Entertainment schon einen deutschen Vertriebspartner gefunden.
**Online-Info:** www.shadowbane.com

**Star Wars Online**
Zum Jahresausklang 2001 bricht Verant (*Everquest*) den Krieg der Sterne endlich online vom Zaun: Aus den Filmen bekannte Schauplätze und Charaktere wie etwa Luke Skywalker sind angekündigt, aber auch ganz neue Planeten und ihre Bewohner.
**Online-Info:** www.verant.com



# Neocron

Ein Dark-Future-Szenario aus deutschen Landen frisch auf den Tisch. Allerdings braucht man in Hannover noch rund ein Jahr, bis Online-Abenteurer in den Megastädten des 27. Jahrhunderts einziehen dürfen.



**In den Städten ist das Playerkilling untersagt, wer sich trotzdem duelliert, muss mit drakonischen Strafen rechnen**



**Die detailreiche Polygongrafik kann wahlweise aus der Egoperspektive oder im Third-Person-Stil betrachtet werden**

Weltbeherrschende Konzerne und Cyberimplantate statt Orks und Elfen, *Blade Runner* lässt grüßen. „Das Fantasygenre ist überlaufen, da kann man als Newcomer kaum noch Fuß fassen", erklärt Spieldesigner Jörg Schwiezer. Die wahren Gründe für das futuristische Szenario verstecken sich aber eher im Nachsatz: „Bei Reakktor Media sind wir alle Fans von Rollenspielen im Stil von *Shadowrun*, die Marschrichtung war also von Anfang an vorgegeben."

## ■ Privatschnüffler und Jagdgesellschaften

Als Online-Bürger einer hiesigen Zukunftsmetropole wird man zunächst sein Geschlecht und unter 16 Konterfeis wählen. Im Anschluss steht der berufliche Werdegang auf dem Programm: Privatdetektive sind weniger spezialisiert, Spione, Kämpfer oder Mönche hingegen weisen entweder bei Geschicklichkeit, Stärke oder Ausdauer herausragende Werte auf – mehr als diese vier Karrieren sind vorerst nicht geplant. Jeder Charakter soll mehr oder weniger PSI-Energie einsetzen können, um Gegner anzugreifen, Schilde aufzubauen oder Mitspieler zu heilen; über Implantate lässt sich die Wirkung noch verstärken.

Das mag sich nicht übermäßig innovativ anhören, doch will man in Hannover das Genre ja auch nicht unbedingt neu erfinden. Für ein Erstlingswerk scheint es ohnehin viel versprechender, auf die Optimierung von Bewährtem zu setzen: Solo oder in Gruppen werden die Spieler Jagd auf Mutanten, Roboter und die lokale Fauna machen, Beutestücke verscherbeln und ihre Einnahmen in Nahrung, Waffen, Schutzkleidung oder besagte Implantate investieren. Natürlich fehlen auch Erfahrungspunkte nicht: Quasi *Ultima Online* in der Zukunft.

## ■ Kopfgeldjäger und Playerkiller

Für Tiefgang im Heldenalltag sollen ein ausgefeiltes Gildensystem, Stammesfehden, vom Hersteller initiierte Events und vor allem zahlreiche Quests sorgen. Weil

das Wichtigste bei einem solchen Spiel traditionell die Interaktion mit Gleichgesinnten ist, hat sich Reakktor Media hierzu einiges einfallen lassen: Die Preise für Handelsgüter schwanken beispielsweise ähnlich wie auf dem Aktienmarkt, auf unliebsame Konkurrenten darf sogar ein Kopfgeld ausgesetzt werden.
Damit Playerkilling dennoch nicht überhand nimmt, gedenkt man aggressive Gamer zumindest innerhalb der Stadtmauern mit einem ganzen Heer von Wachdroiden in Schach zu halten. Sichtet ein solcher „CopBot" eine gezogene Waffe, eröffnet er ohne lange zu fragen das Feuer – wer trotzdem einen Spieler umnietet, muss mit der Verbannung aus bestimmten Sektoren rechnen.

## Egoshooter und Rollenspiel

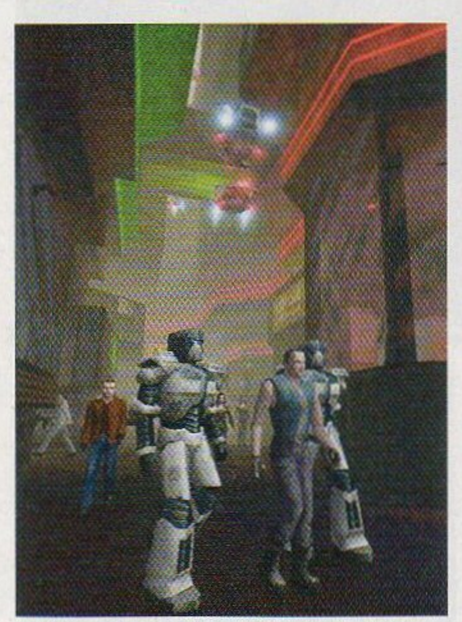
Apropos Sektoren: Ein Schnellbahnnetz will urbane Mobilität garantieren; in den weitläufigen Außenarealen wird man zu Fuß oder (wenn man es sich denn leisten kann) mit einem kleinen Hoverbike unterwegs sein. Jörg Schwiezer ist jedenfalls überzeugt, dass *Neocron* „ähnlich ausgefeilte Möglichkeiten wie ein Spiel von Warren Spector" bieten wird, „nur eben komplett online und um einiges vielschichtiger!"
Passend zu diesem anspruchsvollen Vergleich soll auch die 3D-Grafik mit der von aktuellen Egoshootern mithalten können. Und in der Tat trifft man bereits jetzt auf atmosphärisch ausgeleuchtete Lokationen, Transparenzeffekte und fein texturierte Charaktere – ob im düsteren Umland, in baufälligen Ruinen oder im sauberen Hightechlabor spielt keine Rolle, die Optik weiß überall zu gefallen. Damit sich dasselbe auch vom Handling sagen lässt, setzen die Entwickler auf editierbare Menüs, eine frei belegbare Tastatur und natürlich die Maus. Viel Steuerkomfort soll Kämpfe in der Art eines Actiongames ermöglichen: Verstecken, ausweichen und mit Laserpistole, MG oder Raketenwerfer angreifen, das hat weder *Everquest* noch *Asheron's Call* zu bieten.
Wie fair, spannend und vor allem lagfrei sich *Neocron* tatsächlich gegen andere Online-Teilnehmer spielt, soll ab Januar in einem Betatest erprobt werden. Wir halten Sie also weiter auf dem Laufenden. (rf)


Jenseits der sicheren Stadtmauern laden verwilderte Außenbezirke zur Jagd auf mutierte Fauna ein





Erfahrene Spieler werden den Bau von Waffen in die eigenen Hände nehmen dürfen


Die Mega-Citys werden von harmlosen NPCs ebenso bevölkert wie von CPU-Gangstern und Wachdroiden


Jeder Spieler soll eine E-Mail-Adresse erhalten, um Nachrichten direkt aus dem Programm heraus abschicken oder annehmen zu können

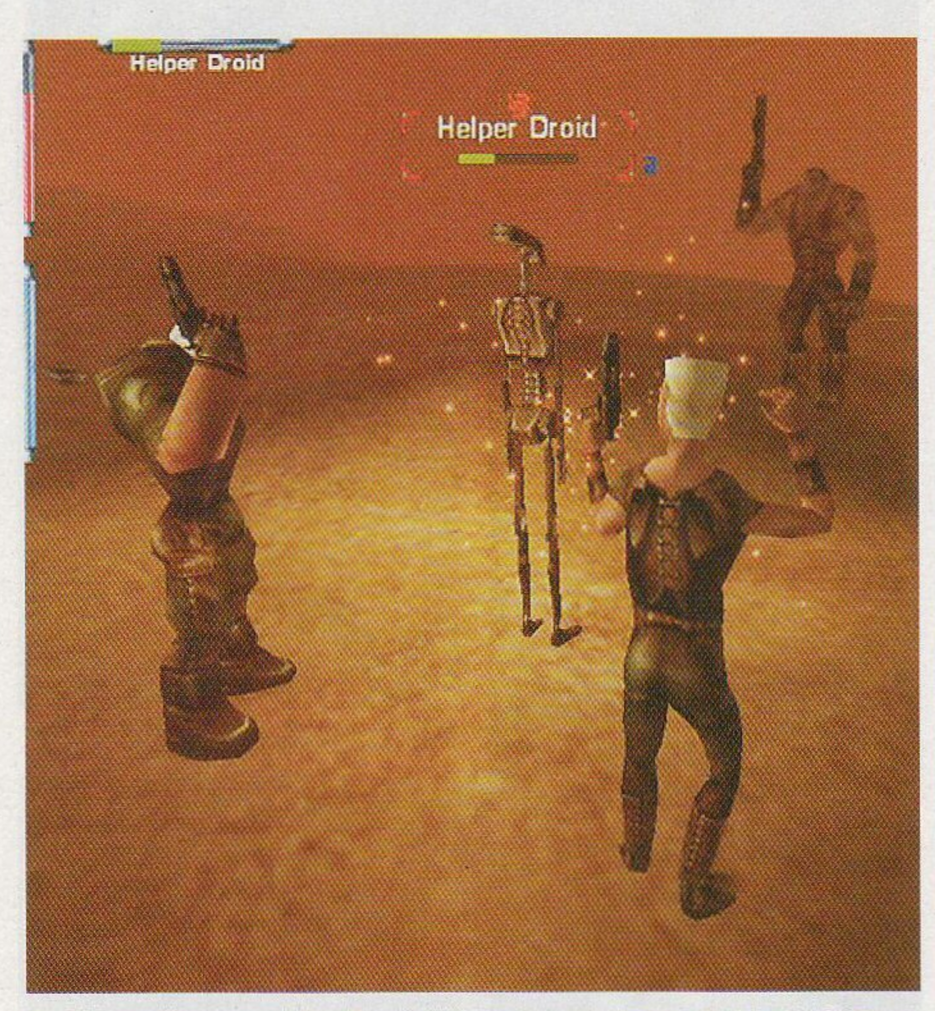
### Neocron

| | |
|---|---|
| Hersteller | Reakktor Media |
| Online-Info | www.neocron.de |
| erscheint | 3. Quartal 2001 |

3D-Rollenspiel im Stil von *Shadowrun* für mehrere Tausend Abenteurer gleichzeitig. Als Mindestkonfiguration nennt der Hersteller einen P2/300 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und Grafikbeschleuniger (Glide oder Direct3D); Verkaufspreis und Höhe der Monatspauschale sind noch offen.

# Anarchy Online

Abenteuer Zukunft: Auch das Online-Rolli aus Norwegen bietet Sciencefiction statt Fantasy – willkommen auf dem Planeten Rubi-Ka!




Das Bilden von Jagdtrupps soll Angriffe auf abtrünnige Roboter, Mutanten oder die exotische Tierwelt von Rubi-Ka erleichtern



NPC-Wachen verhindern Playerkilling in Städten, tödliche Duelle wird man hier nur in speziellen Arenen austragen dürfen



Die Wahl zwischen vier Rassen beeinflusst das äußere Erscheinungsbild des Spielers ebenso wie seinen beruflichen Werdegang

Wenn der Kalender 2001 anzeigt, werden wir wissen, wie es den Menschen im Jahr 29.475 ergeht: Auf Rubi-Ka streitet sich die Omni-Tek Corporation mit Rebellen um das seltene Material Notum, den unabdingbaren Bestandteil jedes der dann üblichen Körperimplantate. Als Spieler dürfen Sie die Karriereleiter im Konzern emporklettern, sich einem Rebellenclan anschließen oder als freischaffender Abenteurer tätig werden – das Überleben in der futuristischen Online-Anarchie wird so oder so kein Zuckerschlecken.

## Vier Rassen im Überlebenskampf

Vier genmanipulierte Rassen ermöglichen unterschiedliche Spielcharaktere: Als bulliger „Homo Atrox" sind Sie kräftig und geschickt, werden aber auch bevorzugt für Knochenjobs wie Leibwächter, Krieger oder Agent angeheuert. Intelligenzbestien greifen daher besser zum „Homo Opifex", selbst wenn der seinen erhöhten IQ mit schwachem Körperbau erkaufen muss – immerhin stehen ihm akademische Berufe wie Metaphysiker, Ingenieur oder Heiler offen. Wer sich nicht recht entscheiden kann, wird eben „Homo Solitus", eine gesunde Mischform. Bliebe noch der „Homo Nano", eine zunächst minderbemittelte Kreatur, die aber durch besagte Implantate ständig an Möglichkeiten dazugewinnt.

Bis zum Frühjahr will Funcom (*The Longest Journey*) die unterschiedlichen Typen für insgesamt elf Laufbahnen so ausbalancieren, dass in Kämpfen weitgehend Chancengleichheit herrscht. Denn der Kampf ist hier mal wieder die Haupteinnahmequelle für Geld und Erfahrungspunkte: In den fünf umfangreichen Zonen von Rubi-Ka wird man auf marodierende Banditen, abtrünnige Minenroboter und die seltsamsten Tiere jenseits der Milchstraße treffen (u.a. besonders eklige Rieseninsekten); außerdem sind aus den Labors des Großkonzerns noch etliche gefährliche Mutationen entkommen.

## Aufgaben und Waffen

Neueinsteiger werden sich während der Gefechte noch mit Vibromessern, Schwertern und Energiepeitschen behelfen müssen, für Distanzwaffen wie Lasergewehr oder Raketenwerfer braucht man Geld und Erfahrung. Beides ist durch das Absol-

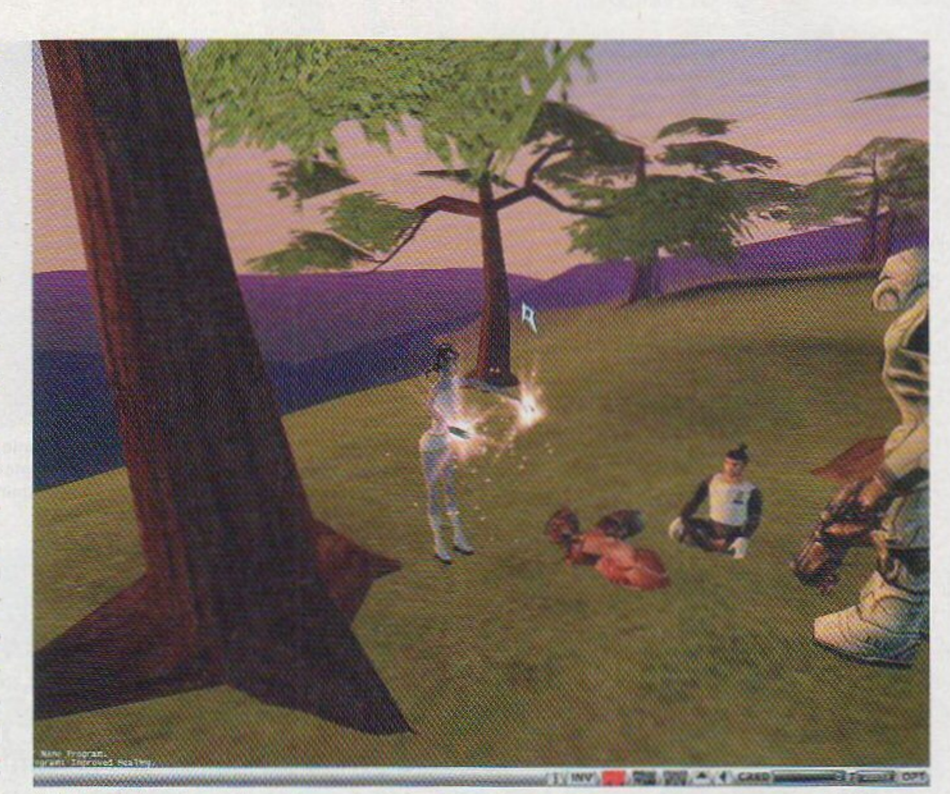
vieren genretypischer Quests zu bekommen, wobei ein einfaches System dem berüchtigten „Campen" (das Warten auf bestimmte Zielmonster oder NPCs) einen Riegel vorschieben soll: Hat man einen Auftrag angenommen, bekommt man einen Schlüsselgegenstand ausgehändigt, der allein zur Lösung dieser Aufgabe bemächtigt. Einen leistungsstarken Questgenerator für immer neue und stets abwechslungsreiche Missionen haben die Entwickler ebenfalls angekündigt.

Was die Unsitte des Playerkillings betrifft, geht Rubi-Ka allerdings den traditionellen Weg. Wie seit dem Klassiker *Ultima Online* auch im Fantasyreich Britannia üblich, ist man nur innerhalb von Stadtmauern vor dem Tod durch überlegene Spieler sicher – Wachsoldaten und versprühte Beruhigungsmittel sollen die Aggressionen im Zaum halten. Außerhalb befestigter Anlagen müssen Sie sich Ihrer liebevoll texturierten Polygonhaut schon selbst erwehren. Wer sich in den weitläufigen Außenbezirken jedoch allzu oft als Mörder unbeliebt macht, wird seinen Namen immerhin bald auf den Fahndungslisten der Kopfgeldjäger wieder finden.

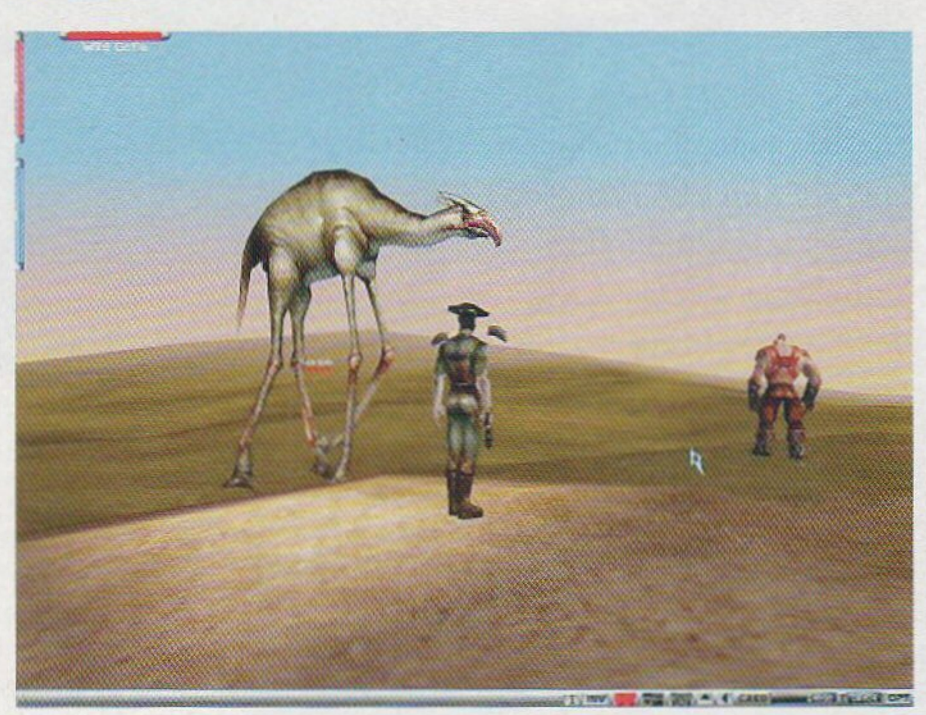
## Digitale Emotionen

Was uns bis heute an Material aus Oslo erreichte, braucht zumindest grafisch den Vergleich mit etablierten 3D-Titeln wie *Asheron's Call* oder *Everquest* nicht zu scheuen. Karge Wüsten, saftige Grasebenen, dichte Wälder und modrige Dungeons laden zu Exkursionen ein, Tag- und Nachtwechsel sowie ein sich ständig änderndes Wetter bringen Atmosphäre ins Spiel. Dazu kommen effektreiche Eyecatcher wie Laserfeuer, Explosionen oder vom Himmel zuckende Blitze, was eine Direct3D-Beschleunigerkarte im Rechner zwingend voraussetzt.

Ihre lebensechten Animationen verdanken die Charaktere in *Anarchy Online* der Technik des Motion Capturing (sie stammen also von echten Menschen) – zusammen mit der Möglichkeit, bis zu zwanzig Emotionen wie Wut, Trauer oder Freude ausdrücken zu können, garantieren sie hohen Unterhaltungswert. Für die direkte Kommunikation sind verschiedene Chatkanäle vorgesehen, die Amtssprache wird mal wieder Englisch sein. Noch können Sie das Wörterbuch aber stecken lassen, denn die nächsten Monate gehört Rubi-Ka noch rund fünfhundert Betatestern ganz alleine. (rf)



**Bei Anwendung von Lichteffekten visualisierte Implantate sind teuer, bringen aber neue Fähigkeiten oder verstärken bereits vorhandene**





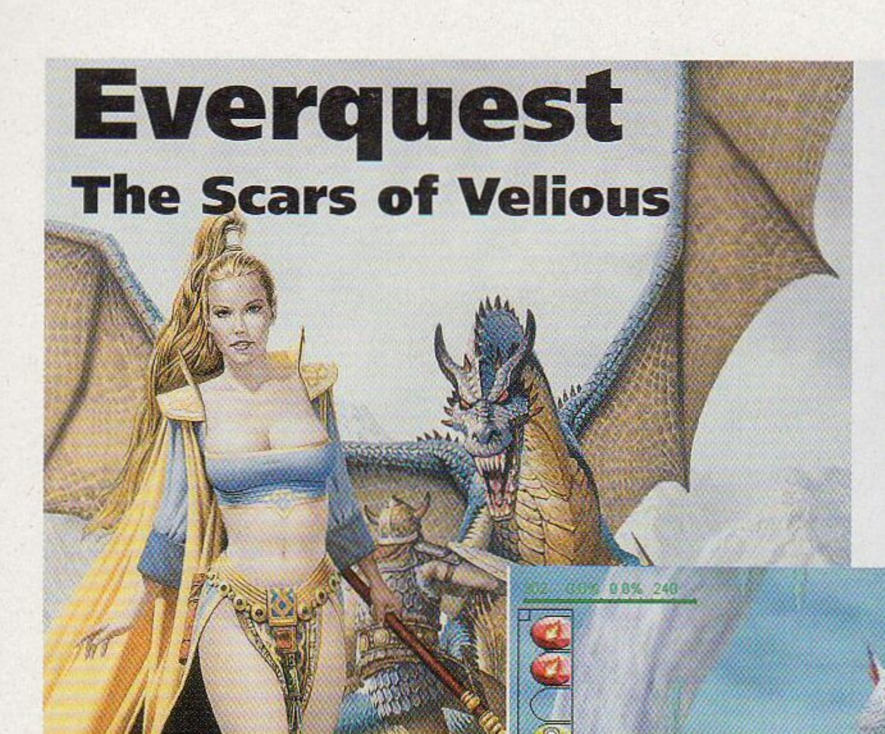
**Die fünf großen Zonen des Planeten Rubi-Ka bieten ebenso sandige Dünen wie dampfende Sümpfe oder dichte Urwälder**

### Anarchy Online

| | |
|---|---|
| Hersteller | Funcom |
| Online-Info | www.anarchy-online.com |
| erscheint | 1. Quartal 2001 |

Das Spiel befindet sich derzeit in der 2. von 4 Betatestphasen und wird in der Endversion einen P2/233 mit 32 MB RAM und Direct3D-Grafikbeschleuniger voraussetzen. Verkaufspreis und Online-Gebühren stehen noch nicht fest.

# Everquest
## The Scars of Velious





36 neue Gegner, die oft und gerne in Gruppen angreifen, machen das Add-on erst für Abenteurer ab Level 30 geeignet

Vor gerade mal einem halben Jahr hat Verant die *Ruins of Kunark* zugänglich gemacht, schon offeriert Vertriebspartner Ubi Soft den *Everquest*-Fans ein weiteres Add-on.

Der Eiskontinent Velious umfasst 16 Zonen

Neuerungen sind in *Everquest* ja nichts Neues: Mit den letzten großen Patches erhielten die Spieler bereits ein variables Interface, erweiterte Hotkeys sowie rund 70 neue Zaubersprüche frei Haus – der Kontinent Velious wartet nun für rund 50 Mark im Händlerregal. Und das ist trotz einiger Einschränkungen (keine neuen Rassen, interessant erst für Online-Abenteurer ab Level 30) eine empfehlenswerte Investition.

### Ein Kontinent für Veteranen

Wer sein Hauptprogramm also bereits um die *Ruins of Kunark* bzw. die Charaktere dieser ersten Erweiterung ergänzt hat, darf weiterhin unter 13 Rassen mit acht Konterfeis pro Geschlecht sowie 14 Berufen wählen. Ob Magier oder Krieger, die 16 Zonen von Velious erreicht man mit einer der Schiffslinien oder via Teleportation. Weil hier 36 bisher nicht gekannte Feinde wie Gnolle, Eissirenen oder Otter-Männer bevorzugt in ganzen Rudeln über den Spieler herfallen, ist die neue Landmasse wie erwähnt nix für Einsteiger.

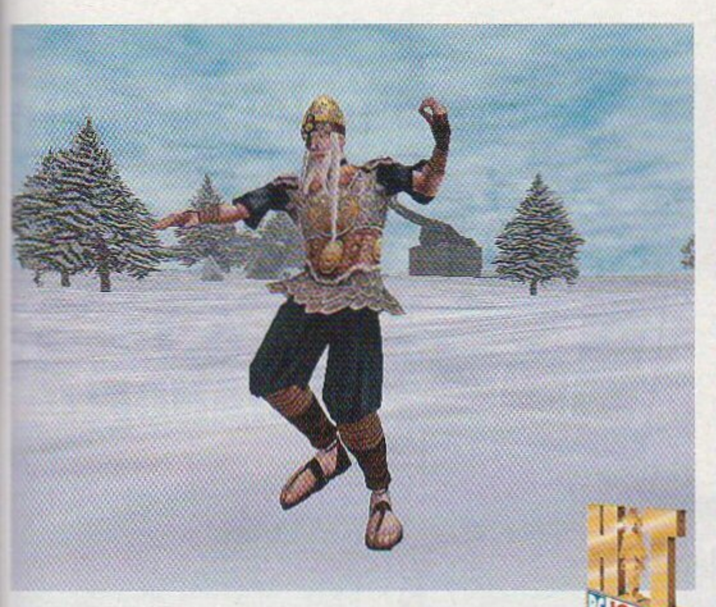
Alten Hasen hat der Eiskontinent aber viel zu bieten, auch optisch: Schneefelder und Gletscher, Siedlungen, unterirdische Städte und natürlich Dungeons etwa. Alle Gegner sind hier flüssig animiert, Zaubersprüche werden mit sehenswerten Lichteffekten in Szene gesetzt, Tag und Nacht wechseln sich ab, Petrus fährt Schnee und Nebel auf. Auf bewegte Baumwipfel und ein paar weitere Grafikspielereien, die man aus Kunark kennt, wurde dafür verzichtet, was sich durch ein leichtes Plus bei der Performance angenehm bemerkbar macht. Nicht zu vergessen, dass die Geräusche zu einer dichten Fantasy-Atmosphäre beitragen. Da heult der Wind mit Wölfen um die Wette, es knistern Lagerfeuer und grunzen Widersacher.

Das Gameplay ist selbstverständlich auch auf Velious noch ganz das Alte. Man hortet Gold, Erfahrungspunkte sowie (teils magische) Ausrüstungsgegenstände und versucht Kämpfe siegreich zu überstehen – schließlich geht mit einem Bildschirmleben auch ein Teil der erspielten Experience-Werte verloren. Neue Quests gibt es selbstverständlich, vor allem aber haben die Aktionen einzelner Spieler größeren Einfluss auf die Polygonwelt als bisher. Wer etwa die Wachen des Zwergenvolks in den Außenposten von Velious dezimiert, ermu-

tigt damit vielleicht die Eisriesen zum Überfall auf ein Fort. Und das wiederum mag so manchen Abenteurer das Leben kosten…

Unter dem Strich also empfehlenswerte Herausforderungen, wunderschöne Grafik und vor allem mehr Gameplay-Dynamik für *Everquest*-Veteranen. Für Einsteiger entpuppt sich Velious allerdings als wenig mehr als ein riesiges Eisgrab. (Derek dela Fuente/rf)





Komplexe Welt: Verschiedene NPC-Gruppen wie etwa die Eisriesen reagieren auf Velious aktiver denn je auf Spieleraktionen (Faction-System)

### Everquest: The Scars of Velious

Ausgereiftes Add-on für das erfolgreiche Online-Rollenspiel

**85 %**



**Grafik 81%** **Steuerung 76%**
**Sound 74%** **Motivation 87%**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Verant/Ubi Soft |
| Online-Info | www.ubisoft.de |
| Preis | ca. 50,– DM |
| Sprache | Sprache und Screentexte englisch, Handbuch deutsch |
| USK-Freigabe | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | für Profis |
| Datenträger | 1 CD, 65 MB auf der HD |
| System | ab einem P200 mit 64 MB RAM (besser ein P2/400 mit 128 MB) und Win 95/98/Me |
| Grafik | 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Glide und Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, Grafikdetails regelbar, für 3D-Brillen gut geeignet |
| Sound | Effekte und Musik getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | mehr als 1000 Spieler auf jedem der rund 30 Server |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**

schlecht — okay — sehr gut

- P200, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P2/333, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/450, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5

**Spielanteile**

- 60% Kampf
- 30% Abenteuer
- 10% virtuelles Leben

Produktinfo 042

MINER 2000er

DEUTSCHE VOLLVERSION

Der Miner 2000er ist da! Erleben Sie das beliebte Sucht- und Sammelspiel in neuer Version!

Freuen Sie sich auf mehr Power, mehr Grafik, mehr Sound, viel Spass sowie stundenlanges Spielvergnügen!

Miner 2000er erhalten Sie bei allen größeren Kaufhausketten, im gut sortierten Fachhandel oder direkt auf unserer Homepage!

www.magnussoft.com

MAGNUSSOFT

MAGNUSSOFT® BB-Verlags GmbH
Zum Alten Dessauer 13, 01723 Kesselsdorf

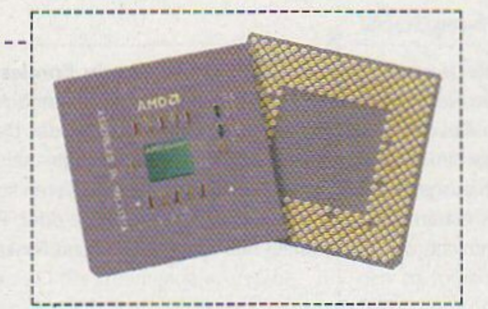
©2000 Magnussoft

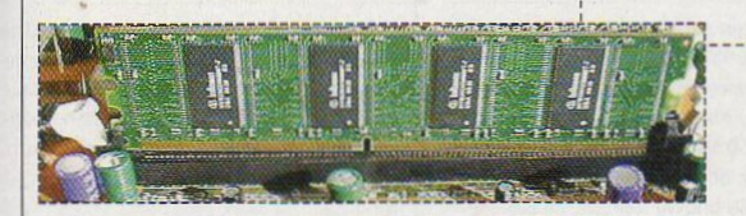


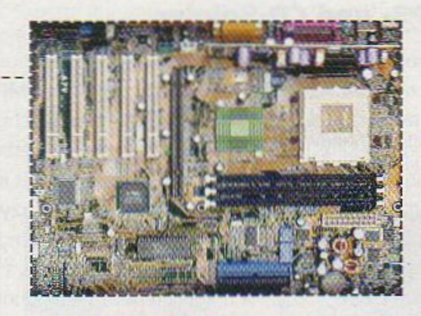

## Flotte Mütter

**Themenschwerpunkt Motherboards**











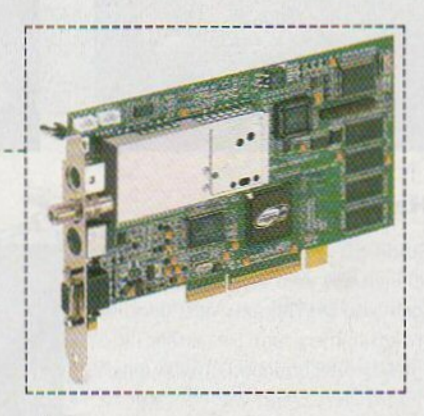
# Technik

## Neues von Prozessor & Co.

## Neueste Grafikkarten

**Modelle für jeden Geldbeutel**



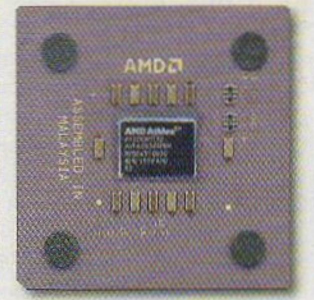


## Intel vs. AMD

**Aktuelle Prozessoren im Kompakttest**



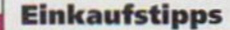



## Einkaufstipps

**Empfehlenswerte Hardware für alle Ansprüche**





**www.tomshardware.de**

## Immer am Ball

Maus oder Trackball, das ist für viele User eine Glaubensfrage. Technisch ist der **Cordless TrackMan FX** von Logitech den meisten Nagern in jedem Fall überlegen: Das ergonomisch ausgeformte Gehäuse im futuristischen Design beherbergt einen optischen Sensor, der die Bewegungsdaten der marmorierten Kugel im Hochfrequenzbereich zum PC überträgt – Verschmutzung und Verschleiß sind praktisch ausgeschlossen. Falls doch ein Unglück passieren sollte, gewährt der Hersteller fünf Jahre Garantie. Ganz billig ist das über USB- oder PS2-Port anschließbare Eingabegerät freilich nicht, denn zusammen mit dualem Kabel und Funkempfänger werden 150 Mark fällig.



Schicker Trackball ohne Kabelsalat: Cordless TrackMan FX von Logitech

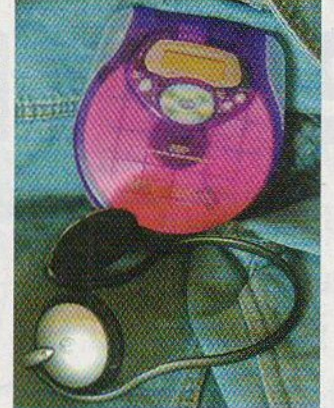
## MP3- und CD-Spieler

Microboss hat die Produktpalette um einen stationären CD-Spieler erweitert, der vor selbst gebrannten MP3-Scheiben nicht Halt macht: Der **MP3 Classics** wird mit eingebautem Minibrowser geliefert, wodurch sich auch die Unterverzeichnisse des verwendeten Mediums durchforsten lassen. Weitere Features sind etwa programmierbare Titelfolge, Abspielen per Zufall und eine Karaoke-Funktion. Eine Infrarotfernbedienung ist im Preis von 260 Mark ebenfalls enthalten.
Sozusagen das portable Gegenstück ist der **Frenzy**, erhältlich nur über das Internet. Auch dieser dreihundert Gramm leichte Player schluckt anstandslos Audio-CDs und MP3-Musik; im Batteriebetrieb sind sechs Stunden Hörgenuss möglich. Für Letzteren bürgen vier Equalizer sowie ein Dynamic Bass Boost; via mitgeliefertem Verbindungskabel sogar über die heimische Stereoanlage oder am Autoradio. Für 378 Mark gibt es die Mini-Jukebox mitsamt Kopfhörern, mehr Infos sind online unter www.wtn-online.de erhältlich.

Frisst Audioscheiben aller Art und hat eine Karaoke-Funktion: MP3 Classics von Microboss



Für unterwegs, daheim und im Auto: Auch der portable Frenzy spielt Audio-CDs und MP3-Files ab



## Schlank im Schrank

Mehr Platz für die Spielesammlung: Das neue **Slim Jewel Case** von Memorex ist gerade mal fünf Millimeter stark und damit nur halb so dick wie gängige CD-Hüllen, bietet dem Inhalt aber trotzdem soliden Schutz. Auch der Preis geht in Ordnung, denn für rund zwanzig Mark erhält man im Fachhandel einen Zwanziger-Pack der schlanken Plastiklösung.

Slim Jewel Cases sind nur halb so dick wie normale CD-Hüllen




## Das ist der Hammer!

**Tom's Hardware Guide** gilt seit 1996 als Synonym für verlässliche Informationen aus dem Internet – jetzt arbeiten wir eng mit dem von Dr. Thomas Pabst gegründeten Unternehmen zusammen, um Sie aktuell und hintergründig über neueste technische Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten. Denn wie PC Joker ist Tom's stets kritisch und dennoch von der Industrie akzeptiert.
Ihr Vorteil: Tom's wird in aller Regel noch vor den Printmedien mit Testmustern beliefert; die neuesten Produkte aus dem 3D-Bereich hat man oft weltexklusiv. Hochmoderne Messlabors in Europa, Asien und Amerika sowie absolut professionelle Mitarbeiter stehen für objektive Testergebnisse – und unsere Redaktion dafür, dass die für Spieler interessantesten Themen aus dem breit gestreuten Internetangebot gefiltert und verständlich aufbereitet werden. Wer mehr über die Tests und News mit dem Hammer wissen möchte, der schaue doch mal bei **www.tomshardware.de** vorbei. Ein Besuch lohnt allemal!



Die Hardwarepäpste der deutschen Sektion – weltweit unterhält Tom's Hardware Guide vier Messlabors: in den USA, auf den Kaiman-Inseln, in Taiwan und München

## DirectX 8

Einige Tage früher als erwartet stellt Microsoft die neueste Version der **Multimediaschnittstelle** DirectX zum Download bereit: User von Win 2000 müssen 7,2 MB, Besitzer von Windows 9x/Me gar um die 11,3 MB aus dem Netz ziehen. Damit erhält man angeblich verbesserte Grafikfeatures, die speziell im 3D-Bereich für sehenswerte Effekte sorgen sollen – überprüfen lässt sich das im Einzelfall jedoch erst, sobald Treiber für alle Grafikkarten zur Verfügung stehen. Weil die finale Version zudem Performance-Einbußen (Win 2000) und Grafikfehler (Win Me) verursachen kann, raten wir zum Abwarten – zumindest, bis wir Ihnen die Version auf der Begleit-CD der kommenden Ausgabe liefern.

## Dolby Digital Soundsystem

Das neue Soundsystem von Creative Labs verwöhnt anspruchsvolle Spieler ebenso wie Heimkinofans mit glasklarem Raumklang in Dolby Digital. Das **Playwork DTT 3500** besteht aus einem AC3-Decoder mit 24 Bit D/A-Wandler und analogen, koaxialen, optischen sowie digitalen Eingängen, einem Subwoofer, einer Centerbox plus vier baugleichen Satelliten. Alle Lautsprecher sind solide verarbeitet und in formschönem Schwarz gestaltet, für komfortables Handling sorgt eine Infrarotfernbedienung. Qualität hat allerdings ihren Preis, denn um die achthundert Mark werden für das Klangwunder verlangt.

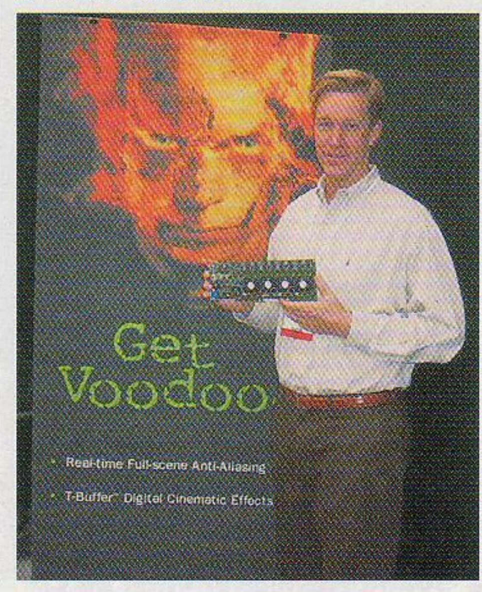


Laut, schwarz, teuer: das Playwork DTT 3500 Soundsystem von Creative

## Voodoo-Fluch über 3dfx

Schwere Zeiten für die amerikanischen 3D-Pioniere: Sinkende Aktienkurse machten die Schließung des Werks in Juarez (Mexiko) erforderlich, zukünftig will 3dfx **keine eigenen Grafikboards mehr** herstellen. Wie in den Anfangstagen sollen die Chips also von Fremdanbietern verbaut werden, doch die Kunden bekommen bereits erste negative Auswirkungen zu spüren. So wird keine Voodoo 5 6000 für Endverbraucher zugänglich sein, da die dahinter stehende Four-Way-SLI-Technologie exklusiv an das Tochterunternehmen Quantum3D lizenziert wurde, wo sie in Simulatoren und Spielhallengeräten zum Einsatz kommt. Weitere Hiobsbotschaften sind zu befürchten…

**Oberster Voodoo-Priester Scott Sellers präsentierte auf der ECTS 2000 noch stolz die Voodoo 5 6000, jetzt wandert die Technologie des Spitzenmodells exklusiv in die Spielhalle ab**




## Edelperipherie

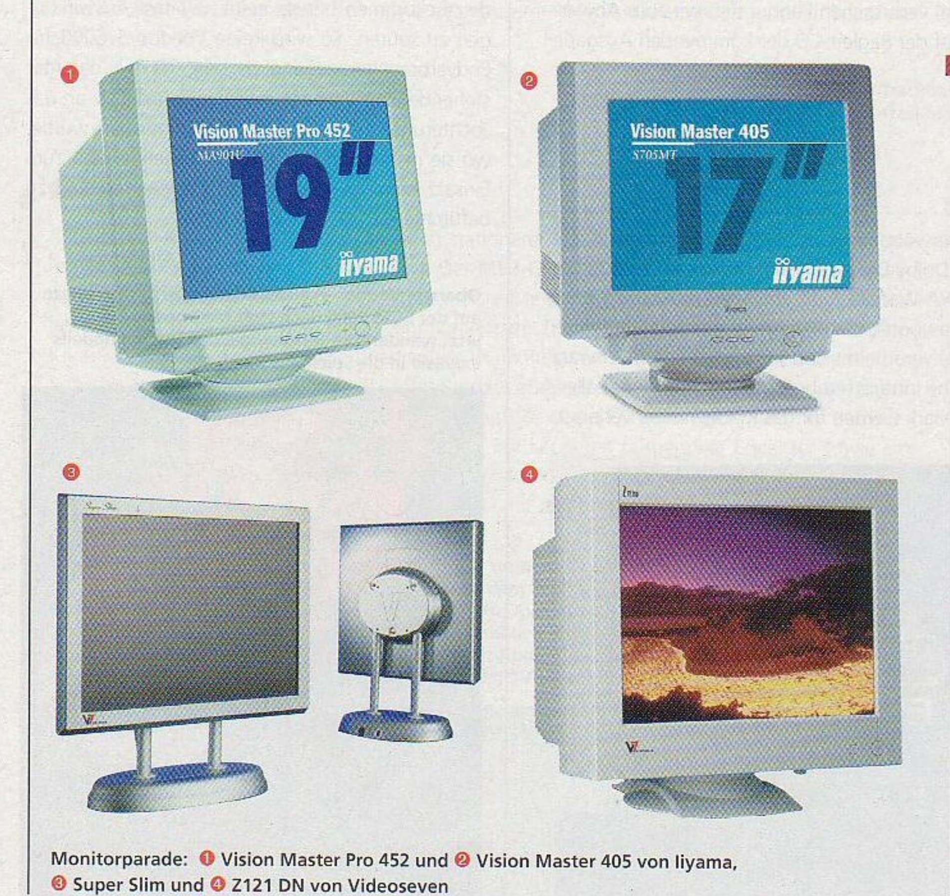
Interact wird ab sofort den europaweiten Vertrieb von ACT-LABS-Produkten übernehmen, was Spielern eine ganze Palette neuer Geräte beschert. So gibt es für finanzstarke Actionfans das **GS Gun System** aus einem Handheld, einer Ladestation im futuristischen Silberlook und zwei Pistolen, deren Streuung gerade mal drei Pixel beträgt – vierhundert Mark sind voraussichtlich abzudrücken. Auch für das Force-Feedback-Lenkrad **FX-UL ACT LABS Force RS** steht der Preis noch nicht endgültig fest, von sechshundert Mark ist die Rede.
Das im F1-Stil gehaltene PC-Volant verfügt über acht Feuerknöpfe sowie Klemmschrauben für festen Halt und findet sowohl am USB- als auch am Gameport Anschluss. Eine zusätzliche Achtgangschaltung im schicken Roadster-Design soll nach Stand der Dinge mit weiteren 250 Mark extra zu bezahlen sein.


Für Schützen und Rennfahrer: GS Gun System und das Lenkrad FX-UL ACT LABS Force RS mit separater Schaltung




## Alles im Blick

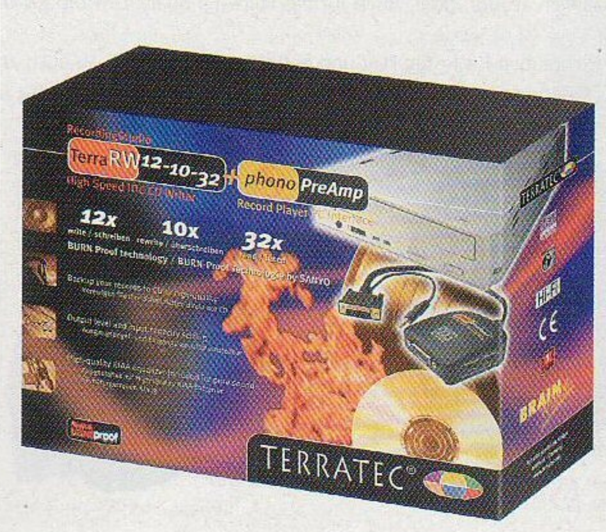
Zwei Monitorhersteller haben soeben ihr Angebot erweitert. So bietet der neue 19-Zöller **Vision Master Pro 452** von Iiyama für etwa 1100 Mark einen planen Bildschirm mit einer Horizontalenfrequenz bis 96 MHz; die optimale Auflösung liegt bei 1280 x 1024 Pixeln. Preiswerter wird es mit dem **Vision Master 405**, der für 650 Mark einen 17-Zoll-Screen und 100 MHz bei der empfohlenen Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten liefert. Videoseven bedient unterdessen den ungewöhnlichen Geschmack. Beispielsweise ist der **Super Slim** nur 15 Zoll groß, kostet aber trotzdem etwa 2300 Mark – weil sich bis zu 1024 x 768 Pixel bei 75 MHz mit nur 145 Millimeter Bautiefe begnügen. Für dreihundert Mark weniger gibt es den **Z121 DN** mit Flachbildröhre im Kingsize-Format (22 Zoll) für extrem hohe Bildschärfe in bis zu 1920 x 1440 Pixeln bei einer Frequenz von 75 MHz.




**Monitorparade: ❶ Vision Master Pro 452 und ❷ Vision Master 405 von Iiyama, ❸ Super Slim und ❹ Z121 DN von Videoseven**

## Sound-Alchemie: Vinyl zu CD

Wer im Zeitalter digitaler Musik seine alte Plattensammlung noch nicht verkauft hat, dem macht Terratec ein interessantes Angebot: Für siebenhundert Mark gibt es das **Recording Studio TerraRW 12-10-32** mit einem umfangreichen Softwarepaket und dem Vorverstärker „Phono Pre-Amp – also alles, um Vinylscheiben ohne Qualitätsverlust auf die Festplatte packen zu können. Ein CD-Brenner zur Weiterverarbeitung auf Schillerscheibe gehört ebenfalls zum Lieferumfang. Das Atapi-Modell liest Daten mit 32facher Geschwindigkeit ein und schreibt im 12x-Modus; das patentierte System „Buffer-Under-Run-Proof" soll dabei Fehlbrennungen ausschließen.




**Für siebenhundert Mark liefert Terratec einen Vorverstärker, Software und einen CD-Brenner im Paket**

## Wussten Sie übrigens

...dass sich die MP3-Tauschbörse **Napster** mit dem Bertelsmann-Konzern zusammenschließen will? Zukünftig sollen User eine Gebühr für das Saugen von MP3-Files entrichten, gleichzeitig will man das Angebot auf Interpreten beschränken, die Bertelsmann unter Vertrag hat.

...dass ein **neuer E-Mail-Virus** grassiert? „Navidad" ereilt seine Opfer als Mailanhang, verschickt sich selbst weiter und verhindert das Ausführen von EXE-Dateien. Abhilfe gibt es unter: vil.mcafee.com/dispVirus.asp?virus_k=98881&

...dass Ford seine **Autos PC-tauglich** machen will? Zusammen mit Elsa arbeitet man an einer so genannten Bluetooth-Steuerung, mit der Sitzpositionen oder Klimaeinstellungen gespeichert, MP3-Files vom Laptop übertragen und Handyfunktionen kontrolliert werden können.

...dass **Britney Spears auch bei Hackern beliebt** ist? „Dimitri" ist bereits mehrmals in das Firmennetz von Microsoft eingedrungen, jetzt möchte er seine Identität im Austausch gegen ein Telefonat mit der Popsängerin preisgeben.

...dass Seagate seit kurzem den **Weltrekord für Festplatten** hält? Das Modell Barracuda 180 fasst 180 Gigabyte an Daten, wird rund zweitausend Dollar kosten und soll im ersten Quartal 2001 ausgeliefert werden.

...dass Sony bereits **zehn Millionen CD-Brenner** hergestellt hat? Grund genug für die Japaner, ihr aktuelles Laufwerk CRX 160E auch in einer limitierten Goldfassung aufzulegen.






## Elsa Gladiac Ultra

**3D-Tempo**
**3D-Qualität**
**Lieferumfang**
**Installation**



| | |
|---|---|
| Preis | ca. 1600,– DM |
| Online-Info | www.elsa.de |
| 3D-Chip | nVidia GeForce 2 Ultra |
| Speicher | 64 MB DDR-RAM |
| Chiptakt | 250 MHz |
| Speichertakt | 460 MHz |

* schnellster erhältlicher 3D-Chip
* 3D-Brille „Revelator" anbei
* schneller Speicher mit Übertaktungspotenzial



* sehr teuer
* Videoein- und -ausgang nur gegen Aufpreis

### Highendbundle: 3D-Karte und Brille

Nun bietet auch Elsa eine Karte mit nVidias GeForce-2-Ultra-Chip und 64 MB DDR-RAM an. Der verwendete Speicher mit nur 4 ns Zugriffszeit ist besonders gut und teuer; dieses Ultra-Board kostet denn auch stolze 1600 Mark!

Spitzentechnik zum Spitzenpreis: ein extrem schneller Grafikturbo mit Tuningpotenzial; der Speicher verträgt Taktraten bis 500 MHz. Mit werkseitigen Einstellungen liegt die Karte exakt im Bereich der anderen Ultra-Modelle, 90 fps bei einer Auflösung von 1600 x 1200 Pixeln (*Q3 Arena*) sind auf einem 1 GHz Pentium 3 realisierbar. Die beigefügte 3D-Brille „Revelator" in der kabellosen Infrarotausführung fanden wir auch gut, dass ein Modul für TV-Ein- und Ausgang separat gekauft werden muss, weniger. Mitgeliefert wird bloß DVD-Software, für zusätzliche fünfzig Mark gibt es ein Spielebundle.

## ATI Radeon All in Wonder

**3D-Tempo**
**3D-Qualität**
**Lieferumfang**
**Installation**



| | |
|---|---|
| Preis | 899,– DM |
| Online-Info | www.ati.de |
| 3D-Chip | ATI Radeon 256 |
| Speicher | 32 MB DDR-RAM |
| Chiptakt | 160 MHz |
| Speichertakt | 320 MHz |



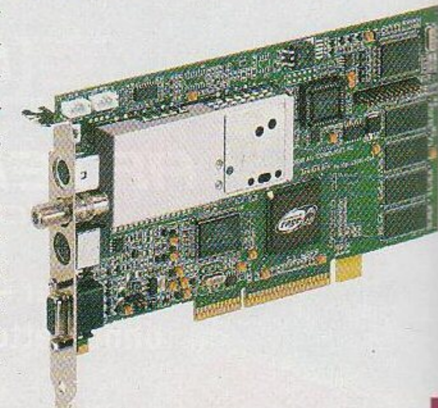
* guter TV-Empfänger
* Videoein- und -ausgang, Digitalanschluss für Flatpanels
* solide 3D-Leistung



* für Frameratejäger zu langsam
* relativ teuer

### Das Spiel- und TV-Studio

In der letzten Ausgabe mussten wir der Radeon mit 32 MB DDR-RAM angesichts recht happiger 650 Mark attestieren, gegenüber preisgünstigen GeForce-2-MX-Karten zu wenig zu bieten. Aber ATI hat sich auf seine Qualitäten im Videosegment besonnen und schiebt eine überzeugende Komplettlösung nach: Stereo-TV-Empfänger, Videoein- und -ausgänge, hardwarebeschleunigte DVD-Wiedergabe und 5.1-Ausgang für Dolby-Digital-Sound bieten alles für Spiele, Videobearbeitung und Heimkino auf dem PC – Käufer des schnellen Boards müssen nichts missen.



Durchweg gute Bild- und Tonwiedergabe, eine reichhaltige Softwareausstattung, DVI-I-Ausgang für Flatpanels und die für eine Allroundkarte solide 3D-Leistung inklusive T&L-Unterstützung prägen das „All in Wonder". Insgesamt kein billiger, aber ein guter Kauf – besonders für Filmfreaks.

## Typhoon Matrix II MX

**3D-Tempo**
**3D-Qualität**
**Lieferumfang**
**Installation**






| | |
|---|---|
| Preis | 340,– DM |
| Online-Info | www.typhoonline.de |
| 3D-Chip | nVidia GeForce 2 MX |
| Speicher | 32 MB SD-RAM |
| Chiptakt | 175 MHz |
| Speichertakt | 175 MHz |



* sehr günstiger Preis
* TV-Ausgang
* ordentliche 3D-Leistung

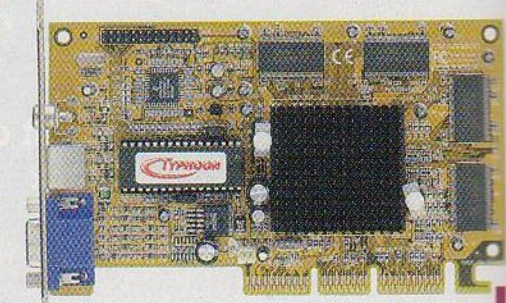


* kein aktiver Lüfter

### Preisgünstige 3D-Karte mit T&L und TV-Out

Einsteigermodelle mit nVidias GeForce-2-MX-Chips bieten mittlerweile verschiedenste Hersteller an, doch meist ist die Ausstattung mehr als karg. Hier springt nun Typhoon, schon seit Riva-TNT-Zeiten für qualitativ ordentliche Budgetlösungen bekannt, in die Bresche.

Zusammen mit den obligatorischen 32 MB SD-RAM, der T&L-Einheit und dem 350 MHz RAMDAC erhält man für rund 340 Mark noch einen TV-Ausgang mit Compositebuchse und hochwertigem S-VHS-Anschluss. Bei den Leistungsmessungen liegt die Matrix mit 66 fps in 1024 x 768 Pixeln bei 16 Bit Farbtiefe (*Q3 Arena*) im oberen Bereich der MX-Boards, auch unter 1600 x 1200 Bildpunkten bleibt die Framerate konstant oberhalb der 30-fps-Grenze. Nur bei 32 Bit Farbtiefe müssen Einbußen in Kauf genommen werden. Insgesamt ein guter Tipp für Preisbewusste.






### Intel Celeron 766

**3D-Tempo** ★★★☆☆☆
**Kompatibilität** ★★★★★★
**Installation** ★★★★★★

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 520,– DM |
| Online-Info | www.intel.de |
| Frontsidebus | 66 MHz |
| Steckplatz | Sockel 370 |
| L2-Cache | 64 KB |

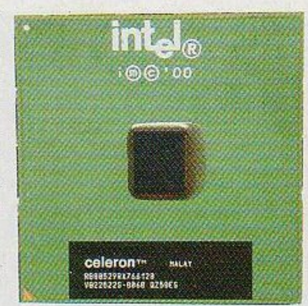

* höchste Kompatibilität


* zu teuer
* im Vergleich zu langsam

## Intels Antwort auf den Duron

Athlon Thunderbird und Duron drehen der Konkurrenz zur Zeit nicht nur im Preis-Leistungs-Verhältnis eine Nase, jetzt schlägt das Intel-Imperium mit dem Celeron 766 zurück – wir haben die beiden Rivalen verglichen.

Um es kurz zu machen: Der Celeron wird von seinem direkten Konkurrenten Duron 800 gnadenlos abgeledert. In *Q3 Arena* erreicht dieser 144,2 fps, der Celeron aber bloß 115,5 fps bei 640 x 480 Pixeln mit einer GeForce-3D-Karte. Der Preis macht das Desaster komplett, denn Intels „Low Cost CPU" schlägt mit etwa 520 Mark zu Buche, während der weit überlegene Duron sich mit rund 330 Mark begnügt. Die wahre Lösung für den schmalen Geldbeutel kommt also nach wie vor von AMD; geeignete Untersätze mit Tuningpotenzial finden Sie ab Seite 192 im großen Sockel-A-Mainboardtest.




### AMD Athlon Thunderbird 1200

**3D-Tempo** ★★★★★★
**Kompatibilität** ★★★★☆☆
**Installation** ★★★★★★

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 1300,– DM |
| Online-Info | www.amd.de |
| Frontsidebus | 200 MHz (DDR) |
| Steckplatz | Sockel A |
| L2-Cache | 128 KB |

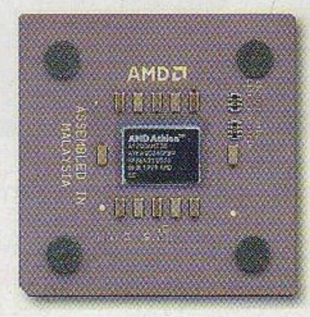

* schnellster erhältlicher Prozessor
* stabiler Betrieb mit 300 Watt Netzteil


* teuer

## Der schnelle Donnervogel

Schon kurz nach der Vorstellung des Athlon Thunderbird 1100 legt AMD mit einer 1200-MHz-Variante seines Spitzenprozessors nach. Ein weiterer Schlag für Intel, wo man immer noch keine stabile CPU über 1000 MHz auf dem Markt hat.

Mit einem Einführungspreis von etwa 1300 Mark wird der 1200er wohl zunächst in Profisystemen und Servern Einzug halten. In den Benchmarks mit *Q3 Arena* verwies er die Konkurrenz auf die Plätze – 163,1 fps in 640 x 480 Pixeln Auflösung mit einer GeForce-Grafikkarte bedeuten zehn Bilder mehr pro Sekunde, als der 1 GHz Pentium 3 (derzeit kaum erhältlich und wohl etwas teurer) schafft. Rechnen wir doch mal spaßeshalber nach, wie viele Bilder man pro Sekunde für hundert Dollar bekommt: 25 fps sind es beim Athlon 1200, nur 18 wären es zum selben Preis beim 1 GHz Pentium.




### Iomega Hip Zip

**Klangqualität** ★★★★☆☆
**Handhabung** ★★★★☆☆
**Lieferumfang** ★★★★★☆
**Stoßfestigkeit** ★★★★★☆

| | |
|---|---|
| Preis | 899,– DM |
| Online-Info | www.iomega.com |
| Soundformat | MP3 und alle Windows Media-Formate |
| Speicher | 40 MB Pocket-Zip-Minidisks |
| Anschluss | USB |
| LCD-Display | beleuchtet, zeigt Titel, Interpreten, Restspielzeit, grafischen Equalizer usw. |

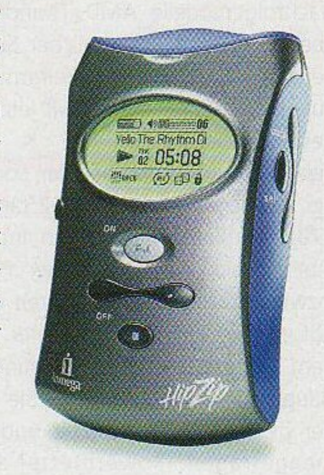

* vielseitig einsetzbarer Audioplayer mit billigem Speicher
* kompaktes Wechsellaufwerk
* erschütterungsfest


* hoher Anschaffungspreis

## Audioplayer mit preiswertem Speicher

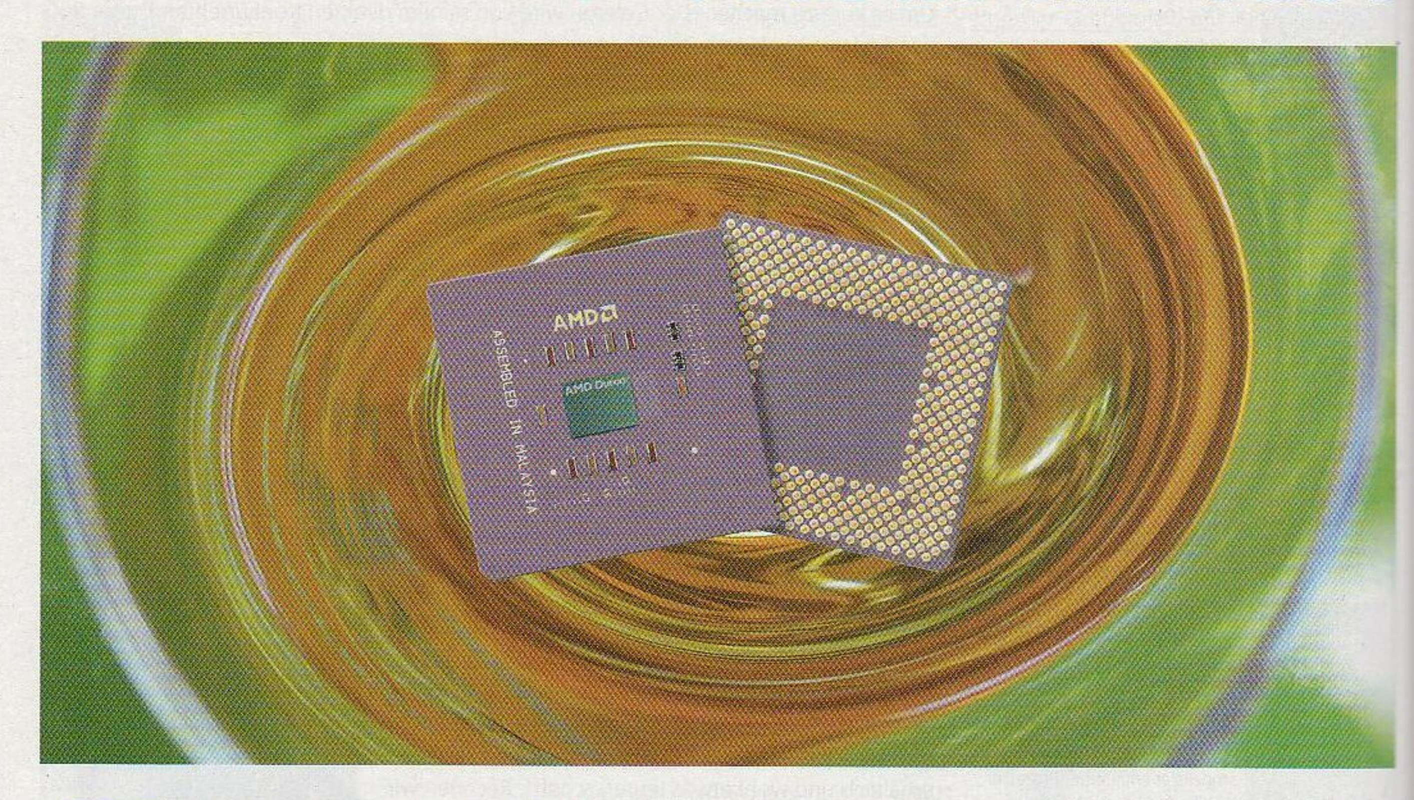
MP3-Musik ist trendy und preiswert, entsprechende Speichermedien sind es nicht: Für eine Smart-Media-Karte mit 64 MB sind zur Zeit um die 350 Mark zu berappen. Das hat man bei Iomega (bekannt für ZIP-Laufwerke) erkannt und einen Audioplayer entwickelt, der neben MP3 alle anderen Windows-Soundformate abspielen kann – und nebenbei wie ein Zip-Drive als Wechsellaufwerk auch Text- und Bilddateien aufnimmt. Als Medium dienen Pocket-Zip-Minidisketten mit 40 MB Kapazität, die pro Stück etwa siebzig Minuten Musik fassen und nur 25 Mark kosten.

Leider kommt das Sparen dennoch teuer, denn für das Gerät werden 899 Mark verlangt. Das scheint uns trotz den 80 mitgelieferten MB sowie einer Komplettausstattung mit Tasche, Kopfhörer, USB-Kabel, Lithium-Ionen-Akku und Software zu viel, besonders da der Klang erst mit besseren Kopfhörern akzeptabel ist. Quasi ein Widerspruch in sich.



**Die besten Hauptplatinen für Sockel-A-CPUs**

# Neun Powerboards im Test



Spitzenleistung braucht eine solide Basis: Wir haben neun Sockel-A-Motherboards, wie sie für Highend-PCs mit AMD Athlon Thunderbird oder Duron verwendet werden, unter die Lupe genommen.

## Vom Sockel gehauen

Mit dem Athlon läutete AMD die Wachablösung bei den CPUs ein: Intel verlor in Sachen Spitzentechnik und Preis-Leistungs-Verhältnis die unangefochtene Marktführerschaft. Nun kommen die Nachfolgemodelle AMD Thunderbird und Duron aber nicht mehr in länglicher Slot-Bauweise, sondern in quadratischer Sockelform daher – was einst auf Slot-A-Boards passte, will jetzt auf den Sockel A gesteckt sein.

Bei Markteinführung lief der Sockel A auch unter der Bezeichnung Sockel 462 (analog zum Sockel-370-Steckplatz der neueren Intel-CPUs; die Zahl gibt einfach die Menge der Prozessor-Pins an), inzwischen findet sich ein breit gefächertes Angebot entsprechend ausgerüsteter Motherboards auf dem Markt. Doch Hauptplatine ist nicht gleich Hauptplatine: Wir haben für Sie die Exemplare mit der besten Übertaktbarkeit und Stabilität zusammengetragen. Powerbretter für Powerspieler eben…




**Zurück zum Sockel auch bei Intel: Slot-CPUs wie dieser Celeron gehören wieder der Vergangenheit an, rechts die aktuelle Sockelvariante, die preisgünstiger zu produzieren ist**

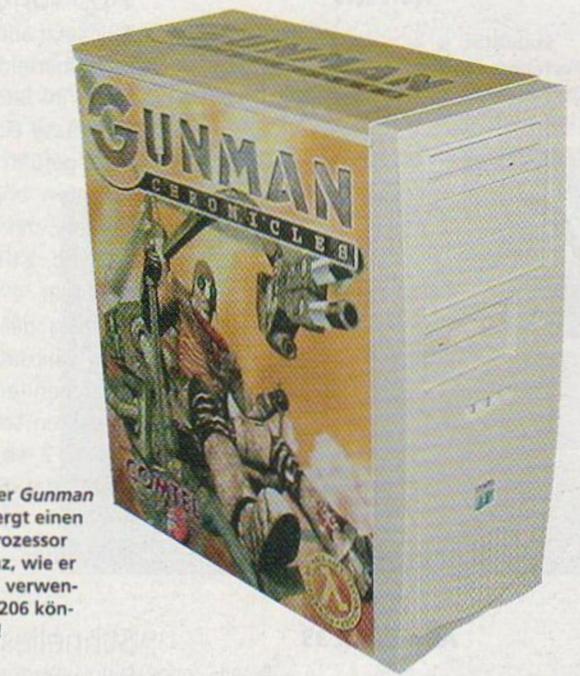



**Integrierte Soundchips wie dieser sind Notlösungen, aber zum Glück abschaltbar**

## Was können Sockel-A-Boards?

Grundsätzlich können auf Sockel-A-Platinen ausschließlich AMD-Prozessoren vom Typ Duron und Athlon Thunderbird betrieben werden. Alle hier vorgestellten Motherboards basieren auf dem VIA-KT133-Chipsatz, der als sehr ausgereift gelten darf. Bis auf das ABit-Modell verfügen auch alle über einen integrierten Soundchip; er kann allerdings abgeschaltet werden, um einer besseren Lösung Platz zu machen. Gerade für Spieler ist ja eine 3D-Soundkarte mit Funktionen für Raumklang usw. empfehlenswert, aber auch Film- und Musikfreaks sollten sich nicht mit mickrigem und zudem unkomfortabel zu bedienendem Onboard-Klang zufrieden geben.

Ausreichend Speicher verwalten sämtliche Platinen, doch die Limitierung mancher Hersteller auf eine Obergrenze von 768 MB ist unverständlich: Wozu lässt der verwendete VIA-Chipsatz satte 1536 MB SD-RAM zu? (Uwe Scheffel/Patrick Schmid/mt)




**Traumrechner: Auch der *Gunman* unter den PCs beherbergt einen Athlon Thunderbird Prozessor mit 1 GHz Taktfrequenz, wie er für unsere Messungen verwendet wurde – auf Seite 206 können Sie ihn gewinnen!**

## Testsystem und 3D-Leistung

Für die 3D-Leistung eines PCs ist das Mainboard im Grunde nur von untergeordneter Bedeutung, hier spielen bisher CPU und 3D-Karte die erste Geige. Erst die neuen Platinen mit DDR-RAM-Unterstützung (siehe Seite 200) werden einen deutlichen Performancegewinn bringen. Trotzdem können Speedfreaks mit dem richtigen Motherboard bereits heute bis zu 5 fps zusätzlich herauskitzeln – im „Normalbetrieb", also ohne Übertaktungsaktionen. Wir überprüften den Einfluss der Boards auf die Gesamtleistung anhand der 3D-Spiele *Expendable* und *Q3*.

Als Testsystem diente ein Athlon Thunderbird mit 1 GHz Taktfrequenz, 128 MB PC133-SD-RAM, Windows 98 SE und einer GeForce-2-GTS-Grafikkarte mit 32 MB. Alle Tests wurden in 640 x 480 Pixeln durchgeführt, da bei höheren Auflösungen eventuell die Grafikkarte die Performance limitiert hätte und somit sämtliche Spitzenwerte identisch gewesen wären.

**Expendable**

| Board | Wert |
|---|---|
| Asus A7V | 101,34 |
| DFI AK74-SC | 100,99 |
| Abit KT7 | 100,82 |
| Aopen AK33 | 100,81 |
| Soltek SL-75KV | 100,69 |
| Chaintech 7AJA | 100,44 |
| Epox 8KTA | 99,94 |
| Gigabyte GA-7ZX | 99,71 |
| Iwill KV200-R | 99,22 |

Achse: 98 – 98,5 – 99 – 99,5 – 100 – 100,5 – 101 – 101,5 – 102

**Q3 Arena**

| Board | Wert |
|---|---|
| Asus A7V | 143,9 |
| DFI AK74-SC | 143,5 |
| Abit KT7 | 143,2 |
| Aopen AK33 | 143,1 |
| Soltek SL-75KV | 142,6 |
| Chaintech 7AJA | 142,5 |
| Epox 8KTA | 142,1 |
| Gigabyte GA-7ZX | 141,3 |
| Iwill KV200-R | 140,1 |

Achse: 139 – 140 – 141 – 142 – 143 – 144 – 145



### ABit KT7




| | |
|---|---|
| Preis | ca. 390,– DM |
| Online-Info | www.abit.nl |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 1536 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 1/6 |
| Systemtakt | 100 bis 155 MHz per BIOS |
| CPU-Core-Spannung | per BIOS einstellbar |



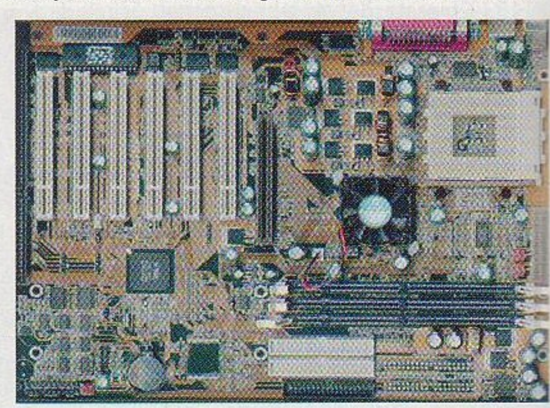
* voller Komfort für Übertakter
* aktiver Lüfter
* viele Steckplätze inkl. ISA



* geöffnete RAM-Befestigungen sind der Grafikkarte im Weg

## Tipp für Übertakter

ABit setzt auch beim Sockel A seine Tuningtradition fort: Das KT7 ist mit allen Gimmicks zum Übertakten ausgestattet. Ohne lästiges Gefummel an Jumpern lassen sich über ein Menü im BIOS sämtliche Parameter wie Systemtakt, Multiplikator und die CPU-Core-Spannung einstellen. Damit selbst sensible Prozessoren nahe an ihre Stabilitätsgrenze herangeführt werden können, ist der Systemtakt über den gesamten Bereich in 1-MHz-Schritten anpassbar. Auch die Voltzahl, mit der die CPU befeuert wird, ist in 0,05-V-Schritten zu regeln.



Auffällig der aktive Lüfter, der dem Chipsatz noch bei hohen Taktraten einen kühlen Kopf bewahren soll. Für PC-Tuner ist das KT7 somit fraglos erste Wahl, das Board macht aber auch im Normalbetrieb eine gute Figur.

### AOpen AK 33

Stabilität ★★★★
Performance ★★★★★★
Overclocking ★★
Installation ★★★

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 320,– DM |
| Online-Info | www.aopen.nl |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 768 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 0/5 |
| Systemtakt | 66 bis 147 MHz per BIOS |
| CPU-Core-Spannung | nicht einstellbar |



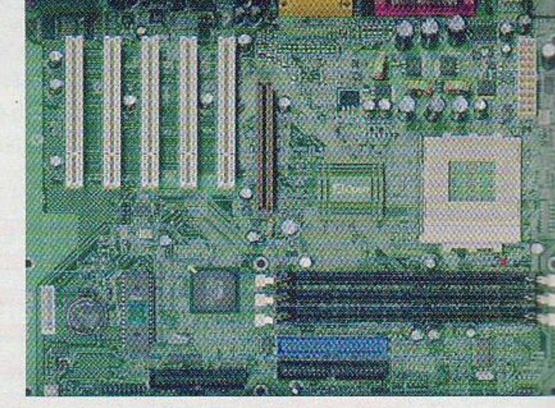
* sehr gute 3D-Performance
* Anzeige des Systemzustands über 8 LEDs



* keine Spannungsanpassung möglich
* ausgelieferte BIOS-Version unter Win 2000 fehlerhaft
* Speichergröße limitiert

## Schnelles Alltagsboard

Das AOpen-Board ließ sich unter Windows 98 problemlos in Betrieb nehmen, unter Windows 2000 allerdings sprach die Platine die Grafikkarte nicht über den AGP-Treiber an und bremste sie somit auf PCI-Niveau herunter. Abhilfe schuf erst ein BIOS-Update, das aber auf der vorbildlich strukturierten Homepage des Herstellers erfreulich schnell zu finden war.



Im Betrieb zeigte sich das AK 33 als zuverlässiges Arbeitstier mit sehr guter 3D-Performance, zum Übertakten eignet es sich dagegen nicht. Lediglich der Systemtakt ist per BIOS einstellbar, Stromspannung und Multiplikator sind fix vorgegeben. Dafür praktisch bei der Fehlersuche: Ein „DR. LED" genanntes Feature gibt via acht LEDs ständig Auskunft über den Systemzustand.

### Asus A7V



Stabilität ★★★★★★
Performance ★★★★★★
Overclocking ★★★★★
Installation ★★★★★

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 399,– DM |
| Online-Info | www.asuscom.de |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 1536 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 0/5 |
| Systemtakt | 90 bis 145 MHz per BIOS oder Dip/Jumper |
| CPU-Core-Spannung | per BIOS oder Dip/Jumper einstellbar |



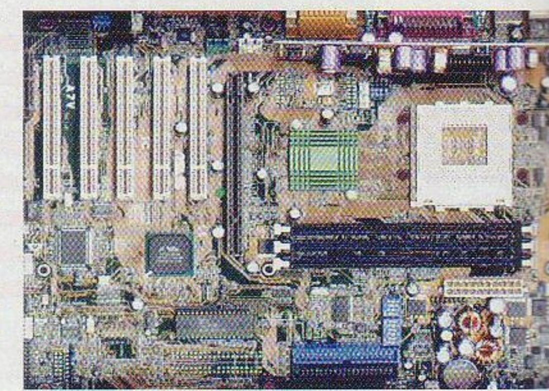
* schnellstes Board im Test
* in der Version mit Multiplikator-Dipschalter sehr gut für Übertaktung geeignet
* umfangreiche Ausstattung



* Ausführung ohne Multiplikator-Dipschalter nicht gekennzeichnet

## Der Alleskönner

Schon im Normalbetrieb war das Asus-Board das schnellste im Testfeld, darüber hinaus bietet es dem Overclocker mit der feinstufigen Anpassung von Systemtakt, Multiplikator und Core-Spannung (wahlweise über BIOS, Dipschalter oder Jumper) alle Möglichkeiten. Doch Vorsicht: Im Handel gibt es zwei Ausführungen; bei einer fehlen die Dipschalter zur Multiplikatoreinstellung – mehr dazu in unserem AMD-Tuningspecial ab Seite 198.



Als einziger Hersteller im Test legen die Taiwanesen einen Adapter bei, mit dem die internen USB-Schnittstellen genutzt werden können; bei der Konkurrenz muss so was extra gekauft werden. Über die beiliegende Software „Asus Probe" können außerdem Parameter wie Lüfterdrehzahl, Temperatur usw. komfortabel überwacht werden.



### Chaintech 7AJA

**Stabilität** ★★★★★★
**Performance** ★★★★
**Overclocking** ★★★
**Installation** ★★★★★

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 330,– DM |
| Online-Info | www.chaintech.com.tw |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 768 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 1/5 |
| Systemtakt | 100 bis 160 MHz per BIOS |
| CPU-Core-Spannung | nein |



* 2 BIOS-ROMs für hohe Betriebssicherheit
* ISA-Slot für ältere Karten

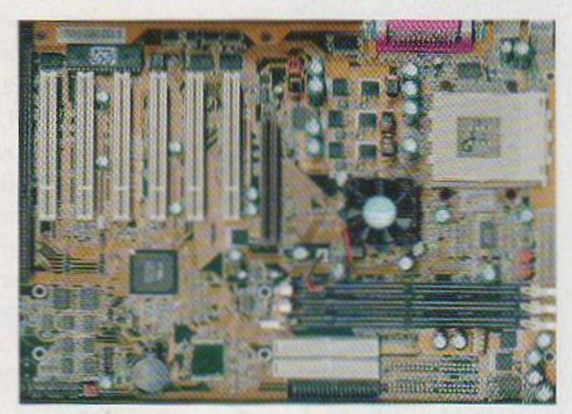


* CPU-Core-Spannung trotz entsprechendem BIOS-Eintrag nicht regelbar
* Speichergröße limitiert

## Sicherheit durch Doppel-BIOS

Eine Besonderheit der Chaintech-Platine sind die beiden BIOS-ROMs: Wird durch einen missglückten Upgradeversuch oder eine bösartige Virenattacke das Haupt-BIOS beschädigt, kann immer noch vom zweiten ROM gebootet werden – es enthält die Daten des Reserve-BIOS. Das ist vor allem für Anwender wichtig, die Wert auf die Betriebssicherheit ihres PCs legen. Etwa wenn der Entertainer auch als Arbeitstier herhalten muss.

Unter dem viel versprechenden BIOS-Menüpunkt „Frequency/ Voltage Control" findet der Übertakter leider nur die Möglichkeit, den Systemtakt zu verstellen, nicht aber die CPU-Core-Spannung. Die 3D-Leistung im Normalbetrieb ist durchschnittlich, Spieler mit Highendambitionen sollten hier also nicht auf Nummer sicher gehen.



### DFI AK74-SC

**Stabilität** ★★★★★
**Performance** ★★★★★
**Overclocking** ★★★★
**Installation** ★★★★★

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 290,– DM |
| Online-Info | www.dfi.com |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 1536 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 1/5 |
| Systemtakt | 100 bis 132 MHz per BIOS |
| CPU-Core-Spannung | per BIOS einstellbar |



* gute 3D-Leistung
* ISA-Slot für ältere Karten
* 3 Audioeingänge onboard

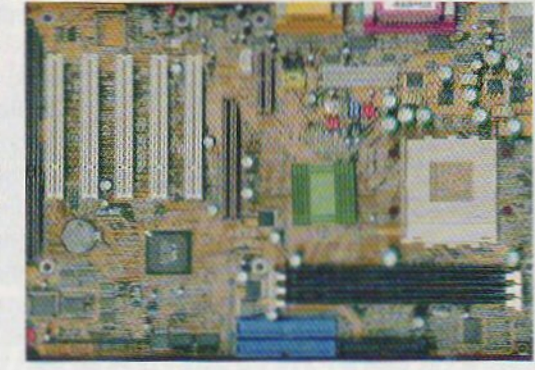


* Systemtakt nur bis 132 MHz

## Tempo mit drei Audioeingängen

Die Namensgebung ähnelt sehr der von AOpen: Hier das AK74, dort das AK72 – und wo AOpen ein AK34 offeriert, hält DFI mit dem AK32 dagegen. Eine Unsitte, da teilweise unterschiedliche Chipsätze auf den so ähnlich klingenden Platinen verbaut sind! Achten Sie besonders bei einer Bestellung über den Versandhandel darauf, dass Verwechslungen ausgeschlossen werden.

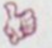
Im Test gab sich das Board unauffällig, die 3D-Leistung lag im oberen Drittel. Gesteigert werden kann sie, indem man per Softmenü im BIOS den Systemtakt und die Voltzahl anhebt – allerdings ist bei 132 MHz Schluss. Drei Audio-Line-in-Buchsen für den Onboard-Soundchip lassen den Anschluss von TV- oder MPEG-Karten zu. Trotzdem empfiehlt es sich auch hier, zu Gunsten einer guten Soundkarte auf die integrierte Lösung zu verzichten.



### Epox EP-8KTA

**Stabilität** ★★
**Performance** ★★★★
**Overclocking** ★★★★
**Installation** ★★★

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 300,– DM |
| Online-Info | www.elito-epix.de |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 768 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 1/6 |
| Systemtakt | 100 bis 133 MHz per BIOS o. Jumper |
| CPU-Core-Spannung | per DIP-Schalter einstellbar |



* 1 ISA-, 6 PCI-Slots
* CPU-Spannung über Dipschalter regelbar

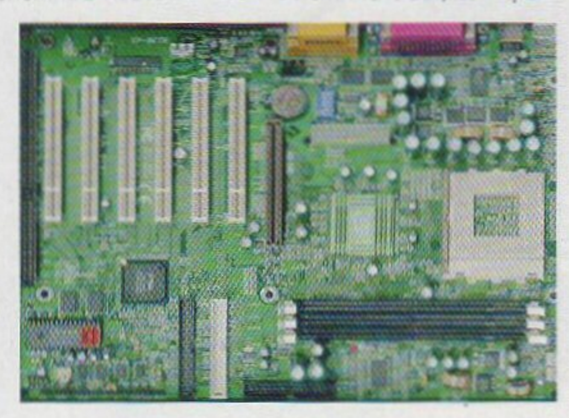


* mangelhafte Stabilität unter Win 98
* fummeliger AGP-Slot
* maximaler Speicher limitiert

## Wackelkandidat mit vielen Geräteslots

Löblich: Neben ABit bietet nur Epox sechs PCI- und einen ISA-Slot, falls noch eine ältere Netzwerk- oder Soundkarte im Rechner ihren Dienst tun soll und zusätzlich viele PCI-Geräte betrieben werden. Weniger löblich: Das Epox-Board versah seinen Dienst nicht ohne Probleme. Unter Windows 98 stürzte der Rechner nach jedem Zugriff auf das CD-ROM-Laufwerk ab! Bei abgezogenem IDE-Kabel trat das Problem nicht auf, es hapert also wahrscheinlich am zweiten IDE-Kanal. Auch der AGP-Slot verlangt Fingerspitzengefühl, denn es bedurfte einiger Korrekturen, bis die Grafikkarte so im Steckplatz saß, dass Signale einwandfrei übertragen wurden.

Zu viele Fehler für eine Empfehlung also. Was nützt Übertaktbarkeit, wenn sich die Probleme häufen?






### Gigabyte GA-7ZX

**Stabilität** ★★★★★★
**Performance** ★★★☆☆☆
**Overclocking** ★★☆☆☆☆
**Installation** ★★★★☆☆

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 330,– DM |
| Online-Info | www.giga-byte.com |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 1536 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 1/5 |
| Systemtakt | 95 bis 133 MHz |
| CPU-Core-Spannung | nicht einstellbar |



* stabile Platine mit Dual-BIOS
* Surround-Soundchip onboard
* ISA-Slot zum Betrieb älterer Karten

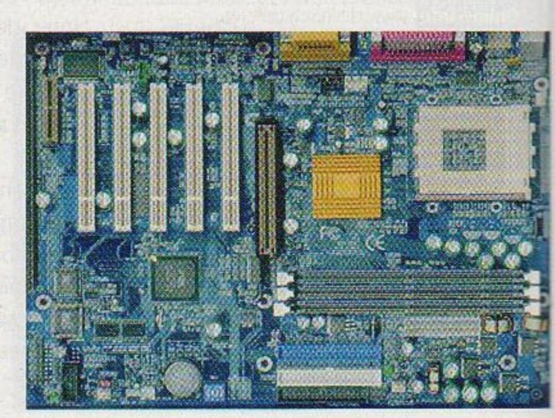


* keine Overclocking-Optionen
* mäßige 3D-Performance

## Sicherheitsboard mit 3D-Sound

Wie Chaintech bietet Gigabyte ein Reserve-BIOS. Praktisch, denn wenn bei herkömmlichen Rechnern der Gau eintritt, bleiben mit solchen Motherboards ausgestattete PCs noch betriebsbereit. Auch ein Übertaktungsunfall ist hier weitgehend ausgeschlossen, neben dem Systemtakt lässt sich nichts verstellen. Ein Sicherheitsclip hält außerdem die Grafikkarte in der Spur.

Der integrierte CT5880-Soundchip stammt von Creative und stellt alle Funktionen einer Soundblaster 128 zur Verfügung, inklusive Surroundklang nach dem AC3-Standard. Für weniger anspruchsvolle Zeitgenossen entfällt damit die Notwendigkeit, eine Zusatzkarte einzubauen. Dank mittelprächtiger 3D-Leistung also das richtige Board für Gelegenheitsspieler am Arbeits-PC.



### IWill KV200-R

**Stabilität** ★★☆☆☆☆
**Performance** ★★☆☆☆☆
**Overclocking** ★★☆☆☆☆
**Installation** ★★★☆☆☆

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 300,– DM |
| Online-Info | www.iwill.net |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 1536 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 0/5 |
| Systemtakt | 100 bis 166 MHz per BIOS |
| CPU-Core-Spannung | nicht einstellbar |



* Systemtakt bis 166 MHz

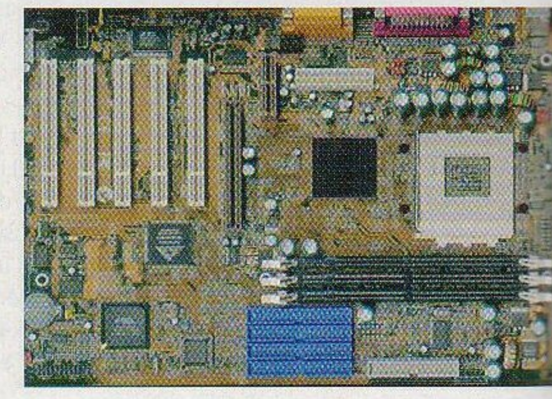


* je nach BIOS-Einstellungen viele Abstürze
* Spannung nicht regelbar
* falsche Kennzeichnung der IDE-Kanäle

## Rundum unausgereift

Viele Abstürze und Ungereimtheiten begleiteten den Testlauf dieser IWill-Platine. So führte die Aktivierung des AGP Fast-Write-Modus im BIOS (zu empfehlen für bessere 3D-Performance) reproduzierbar zu Abstürzen. Auch die Kennzeichnung der IDE-Kanäle ist fehlerhaft: Die beiden äußeren gehören zum VIA-Chipsatz, die inneren werden dagegen durch den verbauten RAID-Chip von American Megatrends verwaltet – die Beschriftung ist aber genau umgekehrt.

Zudem ist die Ausstattung recht mager geraten, denn fünf PCI-Slots und kein Anschluss für ISA-Geräte sind gerade mal Standard. Den Soundchip kann man getrost vergessen und die 3D-Leistung ist die schwächste im Testfeld – greifen Sie lieber zu einem Konkurrenzprodukt!



### Soltek SL75-KV

**Stabilität** ★★★★★☆
**Performance** ★★★★☆☆
**Overclocking** ★★★★☆☆
**Installation** ★★★☆☆☆

| | |
|---|---|
| Preis | ca. 300,– DM |
| Online-Info | www.soltek.com.tw |
| Chipsatz | VIA KT133 |
| max. Speicher | 1536 MB SD-RAM |
| ISA/PCI-Slots | 1/5 |
| Systemtakt | 75 bis 152 MHz per BIOS |
| CPU-Core-Spannung | per BIOS einstellbar |



* ordentliche 3D-Leistung
* ISA-Slot für ältere Karten

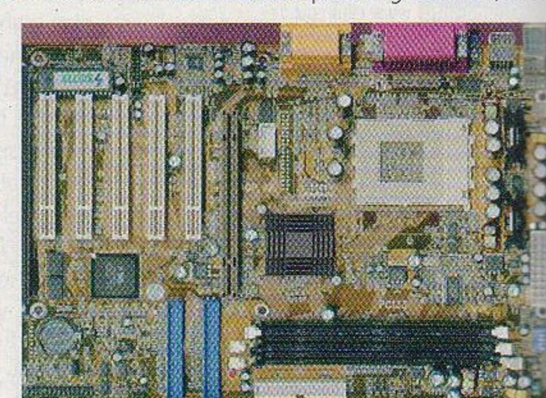


* falsche Voltzahlangabe im BIOS
* umständliche Handhabung der Systemtakteinstellung

## Zweifelhafte BIOS-Angaben

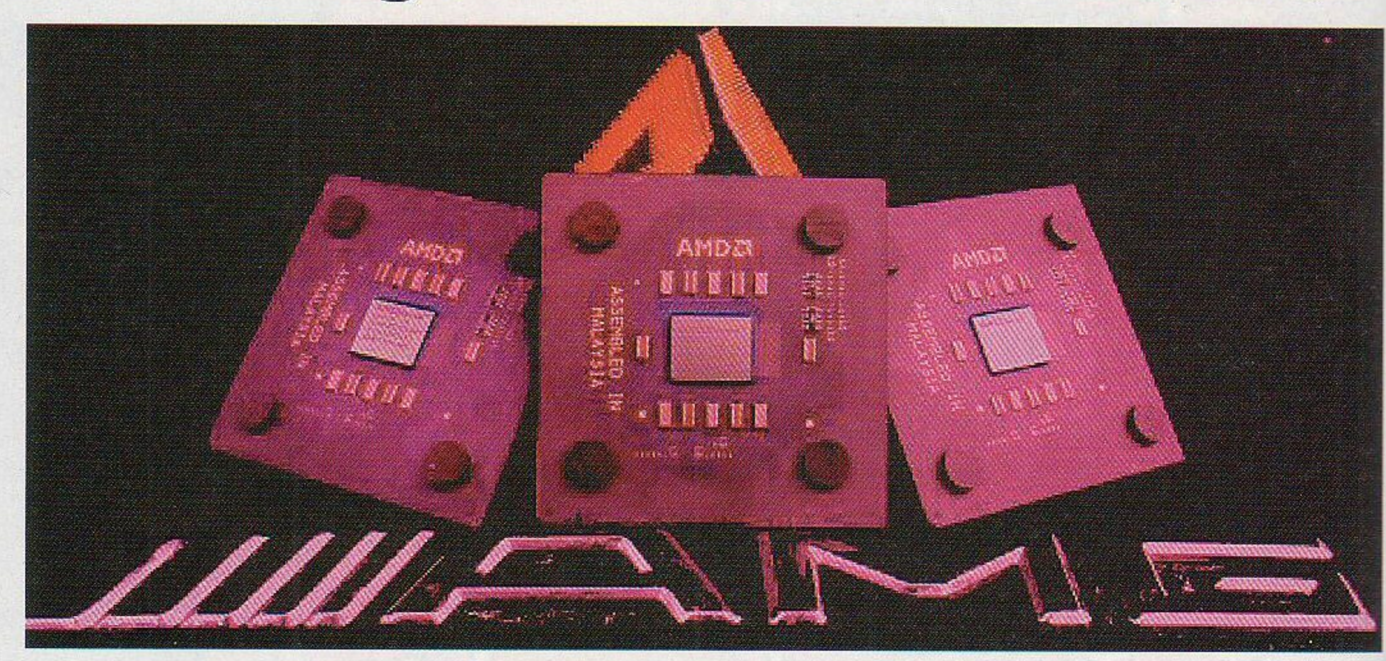
Installation und Betrieb verliefen bei der Soltek-Platine wie bei den meisten anderen Testkandidaten praktisch reibungslos. Überrascht waren wir aber dann, als wir die Spannung nachprüften, die an unserem 1-GHz-Athlon anlag: Sollten es standardmäßig für diese CPU 1,75 Volt sein, zeigte der Eintrag im BIOS 1,89 Volt an – ein Wert, der mit diesem Board gar nicht erreicht werden kann! Zwar lässt sich die Spannung erhöhen, aber wie bei allen Testplatinen liegt die Obergrenze bei 1,85 Volt. Der Eintrag im BIOS scheint also falsch zu sein.

Neben solchen Fehlern nervt die Einstellung des Systemtakts trotz Softmenü: Zwei Parameter müssen justiert werden, um die angestrebte Hertzzahl zu generieren.



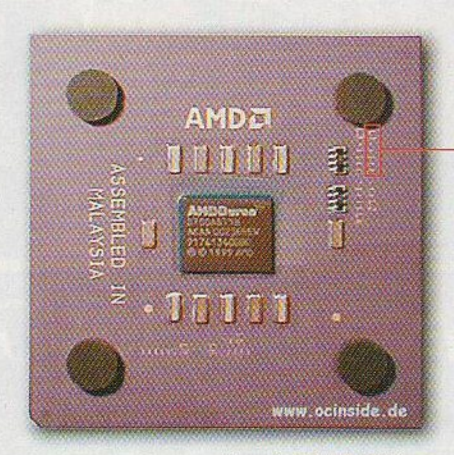



# Voll ausgereizt!
# CPU-Tuning für Duron und Thunderbird



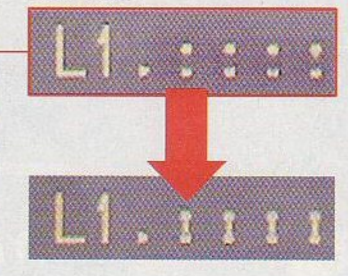
Mit Duron und Thunderbird bietet AMD zur Zeit die beste Prozessorleistung fürs Geld. Wir sagen Ihnen, wie es noch besser geht!

Kaum waren die ersten Exemplare der neuen AMD-Prozessoren in den Redaktionen eingetroffen, überschlugen sich die Meldungen über deren exzellente Overclocking-Eigenschaften: Im Gegensatz zur Intel-Konkurrenz sei hier der Multiplikator von Haus aus frei wählbar! Leider trifft das nur auf Chips aus der ersten Produktionsphase zu, während sich die neueren Modelle nicht mehr ohne Weiteres außerhalb der vom Werk vorgesehenen Spezifikationen betreiben lassen. AMDs offizielle Begründung für den „Rückschritt" zielte auf groß angelegte Betrügereien mit umgelabelten CPUs – man wolle vermeiden, dass etwa 600er Durons per Umbenennung zu 700ern „gemacht" und entsprechend teurer verkauft würden. Doch das Tuningpotenzial ist nach wie vor vorhanden!




Hier sind die L1-Brücken auf der CPU platziert

Verbinden Sie die offenen Kontakte einfach durch einen exakten, dünnen Strich mittels eines Silberleitstifts




Bei den ersten Duron-Modellen waren die L1-Brücken werkseitig geschlossen, dieser übertaktungsfreundliche Idealzustand soll wiederhergestellt werden

## Für eine Hand voll Silber

Mit einem Motherboard, das die freie Wahl des Multiplikators erlaubt, einem guten Lüfter und ein wenig Geschick lässt sich der Übertaktungsschutz also umgehen – auf leistungssteigernde Manipulationen über den Systemtakt reagieren AMD-Prozessoren dagegen oft empfindlich.

Das Geheimnis liegt in den so genannten L1-Kontaktbrücken. Nachfolgend sehen Sie am Beispiel eines AMD Duron 700, den wir im Testbetrieb bei 100 MHz Systemtakt und einem Multiplikator von 9,0 auf entsprechende 900 MHz übertakten konnten, die erforderlichen Verbindungen der Kontaktstellen. Dies lässt sich auf alle Duron- und Athlon-Thunderbird-CPUs übertragen. Stellen Sie sich die Lötpunkte einfach als Pins von Jumperbrücken vor, die miteinander verbunden werden müssen. Dafür genügt ein Silberleitstift aus dem Elektronikfachhandel. Die Handhabung ist kinderleicht, die leitende Silbermasse lässt sich bei Bedarf mit einem Lösungsmittel wieder entfernen. Wichtig ist es, einen exakten, dünnen Strich zu ziehen und nicht versehentlich andere Kontakte (besonders die waagrecht nebeneinander liegenden) miteinander zu verbinden. Dies kann zu Kurzschlüssen führen, welche die gesamte Platine zerstören!

## Spannende Angelegenheit

Von großer Bedeutung ist die CPU-Core-Spannung, auch VCore abgekürzt. Bei höheren Taktraten braucht der Prozessor mehr Spannung, also muss für einen stabilen Betrieb dieser Wert raufgesetzt werden. Hier die Spannungswerte der gängigsten Sockel-A-CPUs:

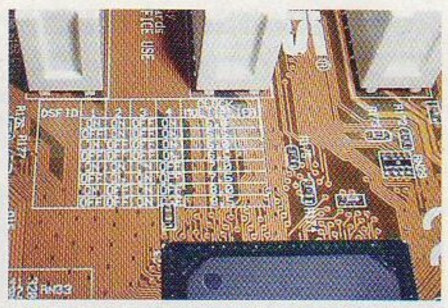
| Prozessor | Standard-CPU-Core-Spannung |
|---|---|
| Duron 600 bis 700 | 1,50 Volt |
| Athlon Thunderbird 700 bis 850 | 1,70 Volt |
| Athlon Thunderbird 900 bis 1100 | 1,75 Volt |

Mehr als 1,85 Volt stellt kein Motherboard zur Verfügung. Das ist auch sinnvoll, da bei höheren Spannungen die CPU „braten" würde. Im Test lief ein 650er Duron mit 950 MHz unter 1,85 Volt bei guter Kühlung stabil, aber das muss nicht für alle Exemplare gelten – vorsichtiges Ausprobieren ist angesagt. Wir empfehlen zum sanften Übertakten das Abit-KT7- oder das Asus-A7V-Board aus unserem Vergleichstest von Seite 194, dazu einen guten Lüfter. Beide Hauptplatinen erlauben die Anpassung des VCore in 0,05 -Volt-Schritten im Softmenü, hier lässt sich auch der Systemtakt regeln, während der Multiplikator meist über Dip-Schalter eingestellt wird.

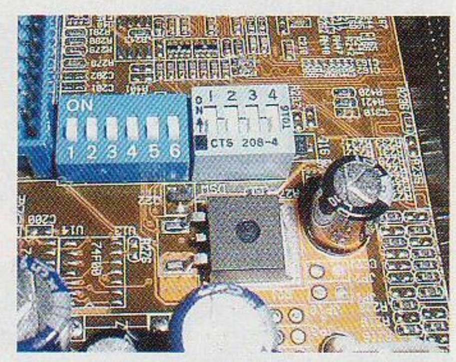
## Systematische Vorgehensweise

Zwar ist Overclocking über den Systemtakt eine Spezialität von Intel-Celeron-CPUs, aber im Test vertrugen auch die meisten Sockel-A-Prozessoren eine Erhöhung von den standardmäßigen 100 auf bis zu 110 MHz. Sowohl das Asus- als auch das ABit-Motherboard erlauben hier eine Anpassung in 1-MHz-Schritten – man kann sich der Stabilitätsgrenze des Prozessors langsam annähern.

Wer also die Kontaktbrücken seiner CPU nicht verbinden möchte, kann zumindest per Softmenü im BIOS mit dem Systemtakt experimentieren. Eine Übertaktung durch den Multiplikator ist freilich allemal effektiver: Ob ein Duron mit 650 oder 950 MHz betrieben wird, zeigt sich besonders im 3D-Bereich, gut abzulesen am folgenden Benchmark. (Uwe Scheffel/mt)

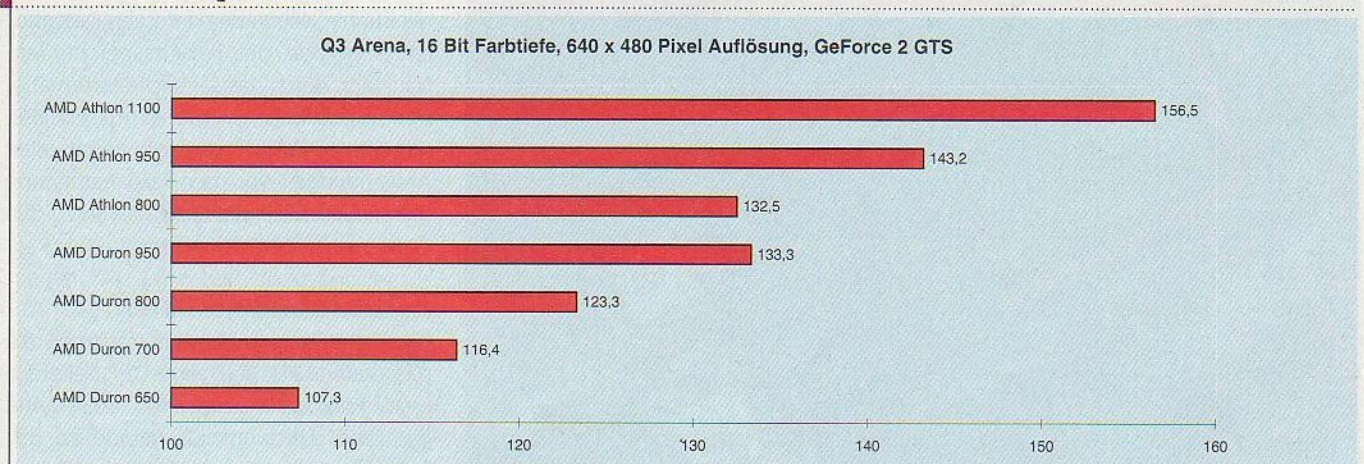


Die Dip-Schalterpositionen für die Multiplikatoreinstellungen sind im Handbuch oder wie hier direkt auf der Platine illustriert




Ein Asus A7V-Board mit Dip-Schalter zur Multiplikatorverstellung, manche Modelle dieser Serie sind ohne dieses Feature ausgeliefert worden, vor dem Kauf unbedingt überprüfen!

### Benchmark Q3 Arena




### Basics

**Multiplikator:** Wie schnell die CPU läuft, errechnet sich aus dem Systemtakt (siehe unten), multipliziert mit einem bestimmten Faktor. Zum Beispiel wird ein Duron 700 wie jeder andere Duron oder Thunderbird mit einem Systemtakt von 100 MHz betrieben, der Multiplikator ist damit klarerweise sieben. Lässt sich dieser Wert etwa auf neun erhöhen, arbeitet der gleiche Prozessor mit 900 MHz.

**Systemtakt:** auch Frontsidebus genannt, abgekürzt FSB. Er gibt an, mit welcher Taktfrequenz Daten zwischen CPU und Speicher ausgetauscht werden. Wurden die ersten Intel Pentium 3 und bis heute alle Celeron-Prozessoren mit einem FSB von 66 MHz betrieben, laufen moderne Intel-CPUs mit 100 bzw. 133 MHz Systemtakt. Bei AMD Athlon und Duron verdoppelt ein DDR-Verfahren den effektiven Takt; mehr dazu ab Seite 200.

### Warnung!



Auch wenn die beschriebenen Maßnahmen zu den harmloseren Overclocking-Varianten gehören, gilt: Das Betreiben Ihres Motherboards und der CPU außerhalb der Werksspezifikationen lässt in jedem Fall die Garantie erlöschen und kann zur Zerstörung der Komponenten führen. Tom's Hardwareguide und PC Joker können natürlich keine Garantie für das Gelingen der aufgeführten Manipulationen und somit auch keinerlei Haftung für eventuell entstandene Schäden übernehmen! Falls Sie also noch keine einschlägigen Erfahrungen besitzen, empfehlen wir, das Prozessortuning nur mit Unterstützung durch einen „alten Hasen" vorzunehmen.




**Revolutionäre Speichertechnik für mehr Tempo**

# DDR an Bord

Das Kürzel DDR steht nicht für Deutsche Demokratische Republik, sondern für Double Data Rate, also eine Verdopplung des Datendurchsatzes – eine Speichertechnologie, die jetzt auch für Motherboards verfügbar ist.

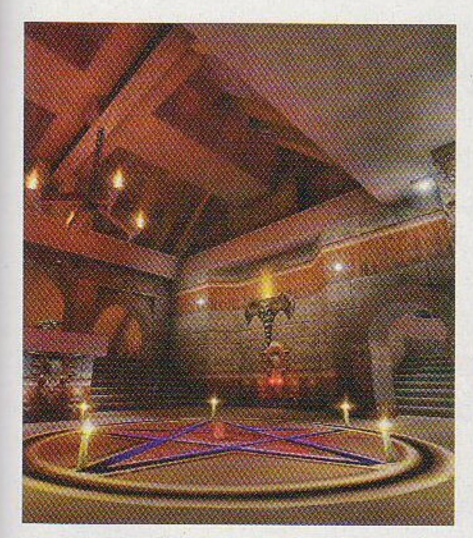
Das schnelle DDR-RAM kennt man bisher nur von Grafikbeschleunigern wie GeForce-Karten, auf der Hauptplatine hatte man bis vor kurzem nur die Wahl zwischen preiswertem SD-RAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory) oder sündteurem RD-RAM (Rambus Dynamic RAM). Als Weiterentwicklung des Ersteren soll nun DDR-SD-RAM der CPU Beine machen: Das Konzept sieht eine Synchronisation des Speichertakts vor, zudem darf in einem einzigen Schritt sowohl aus dem Speicher gelesen als auch in den Speicher geschrieben werden – voilà, schon geht der Datentransfer doppelt so schnell über die Bühne. Neben dem internen Datenbus ist ja gerade der Arbeitsspeicher ein Nadelöhr, durch das sämtliche Informationen geschleust werden müssen. Ein schnellerer Zugriff verpasst somit allen Anwendungen von der Textverarbeitung über Tabellenkalkulationen bis hin zu 3D-Games einen Leistungsschub.

## ■ Aus für alte Boards?

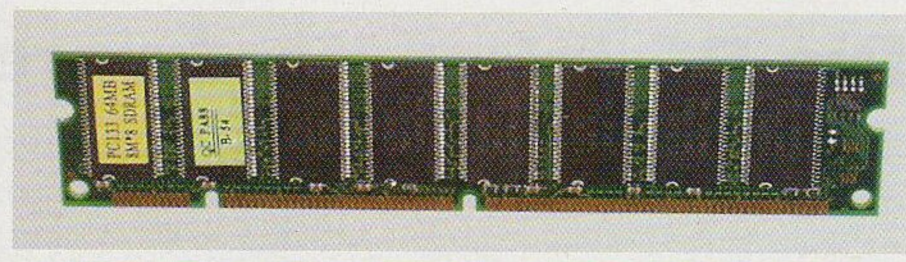
Nun haben einige Hersteller erstmals die passenden Motherboards ausgeliefert. Erste Praxistests zeigen in der Tat ein deutliches Leistungsplus gerade im 3D-Bereich – mehr Frames denn je können realisiert werden, jedoch nicht auf herkömmlichen Hauptplatinen. Dabei unterscheiden sich die Bausteine von ihren gängigen Gegenstücken optisch nur im Detail: Wo ein SD-RAM-Modul zwei Aussparungen auf der Kontaktseite hat, genügt eine Kerbe; statt 168 Pins sind es deren 184, die Stromversorgung wurde von 3,3 Volt auf 2,5 Volt Spannung abgesenkt.

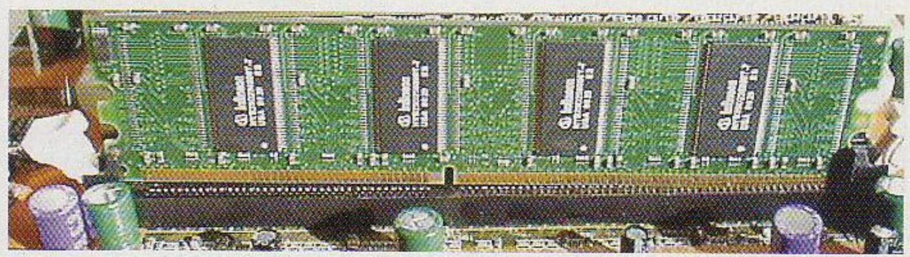
Ein kompatibles Motherboard muss also her, drei Chipsätze waren bei Redaktionsschluss verfügbar: AMD 760, VIA KT 266



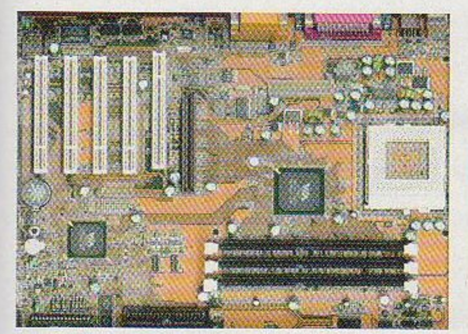


Vorsprung durch DDR-Technik: 3D-Shooter wie *Unreal* profitieren stark von den neuen Speichermodulen

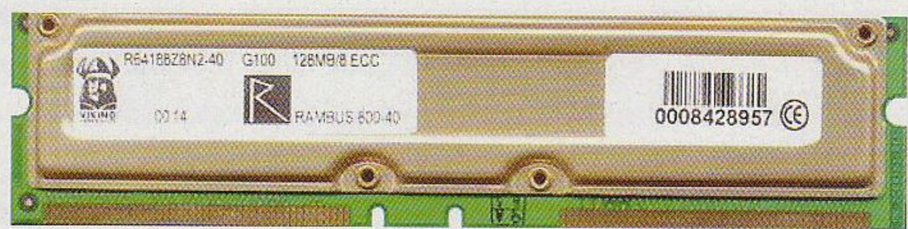




Wegen ihres Layouts und der internen Struktur sind DDR-SD-RAM-Chips (unten) inkompatibel zu herkömmlichen SD-RAM-Speicherbausteinen



Eines der ersten Motherboards auf Basis des VIA KT 266 Chipsatzes




Bringt die gleiche Leistung, kostet aber deutlich mehr: der RD-RAM-Speicher von Rambus

und Apollo Pro 266. Lieferengpässe wie seinerzeit bei Platinen für Rambusmodule sind allerdings nicht zu befürchten, denn mittlerweile sind schon mehrere Firmen in die Produktion von DDR-Speicher eingestiegen. Das Sortiment deckt von 64 bis 512 Megabyte die komplette Palette ab, der Preis für 128 MB schwankt derzeit zwischen 110 und 125 Dollar. Dass SD-RAM noch genauso viel kostet, dürfte sich bald ändern, denn solche Speicherbausteine sind wohl heute schon Auslaufmodelle.

## Die Zukunft

...gehört fraglos dem DDR-SD-RAM, über kurz oder lang kommt kein Hersteller von Chipsätzen mehr um diese preisgünstige und dabei effektive Technologie herum. Selbst CPU-Riese Intel, der mit dem Rambusspeicher gerade erst kläglich scheiterte, ist schon ganz auf DDR eingestellt: Boden will gutgemacht und das angeschlagene Renommee aufpoliert werden. Wann rüsten Sie auf? (rf)

### Vergleich: SD-RAM vs. DDR-SD-RAM

| Speichertyp | Taktrate | Zugriffszeiten (Nanosekunden) |
|---|---|---|
| PC100 | 100 MHz | 8 ns |
| PC133 | 133 MHz | 7 ns |
| PC166 | 166 MHz | 6 ns |
| PC200 | 100 MHz DDR | 8 ns |
| PC266 | 133 MHz DDR | 7 ns |
| PC333 | 166 MHz DDR | 6 ns |
| PC400 | 200 MHz DDR | 4.5 ns |
| PC600 | 300 MHz DDR | 3 ns |
| PC800 | 400 MHz DDR | 2,2 ns |

**Leistungscheck: Framerates**

| | DDR-SD-RAM | SD-RAM |
|---|---|---|
| AMD Athlon (TBird) 1200 | 177,6 | 163,1 |
| AMD Athlon (TBird) 1000 | 155,8 | 144,9 |
| Intel Pentium III 933 | 154,4 | 149,1 |

fps (Achse: 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190)

Beim 3D-Performancetest mit *Q3 Arena* und einer GeForce-2-Karte punkten die DDR-Speicher mit deutlich mehr Frames




# Die PC Joker Hardwarereferenzen

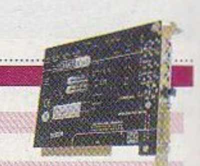
Sie suchen eine neue PC-Komponente? Hier finden Sie die optimalen Ergänzungen für Ihre Spielemaschine, vom Highend-Produkt bis zum Preis-Leistungs-Schnäppchen.

## Grafikkarten



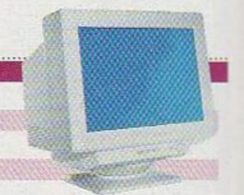
| Produkt | Preis | Online-Info | siehe Ausgabe | Kurzbeschreibung |
|---|---|---|---|---|
| 3dfx Voodoo5 5500 | 670,– DM | www.3dfx.com | 11/00 | schnelle Karte mit bester Bildqualität |
| Hercules 3D Prophet 2 Ultra | 1500,– DM | www.hercules.com | 12/00 | schnellste Grafikkarte **(Foto)** |
| Typhoon Matrix 2 MX | 340,– DM | www.typhoonline.de | 01/01 | GeForce-2-Technik mit TV-Ausgang, günstig |

## Soundkarten



| Produkt | Preis | Online-Info | siehe Ausgabe | Kurzbeschreibung |
|---|---|---|---|---|
| Creative Labs Soundblaster Live | 399,– DM | www.soundblaster.com | 10/99 | für Spieler und Musiker **(Foto)** |
| Diamond Monstersound MX 300 | 149,– DM | www.diamondmm.com | 10/99 | günstige 3D-Karte |
| Terratec DMX XFire 1024 | 129,– DM | www.terratec.de | 10/00 | komplett ausgestattete 3D-Karte mit Digitalausgang |

## Monitore



| Produkt | Preis | Online-Info | siehe Ausgabe | Kurzbeschreibung |
|---|---|---|---|---|
| CTX EX960 | 990,– DM | www.ctx-computer.de | 06/00 | gut ausgestattet; gutes Bild |
| Iiyama Vision Master Pro 450 | 1250,– DM | www.iiyama.com | 06/00 | sehr gutes Bild; gute Bedienbarkeit **(Foto)** |
| V7 Videoseven N110 | 840,– DM | www.ingram-macatron | 06/00 | Preistipp: gutes Bild und hohe Wiederholfrequenzen |

## Prozessoren



| Produkt | Preis | Online-Info | siehe Ausgabe | Kurzbeschreibung |
|---|---|---|---|---|
| AMD Duron 700 | 330,– DM | www.amd.com | 08/00 | sensationelles Preis-Leistungs-Verhältnis; Sockel A |
| AMD K7 Athlon Thunderbird 900 | 800,– DM | www.amd.com | 08/00 | zur Zeit schnellster bezahlbarer Prozessor; Sockel A **(Foto)** |
| Intel Pentium 3 700 | 600,– DM | www.intel.de | 08/00 | die Intel-Alternative für Slot 1- und Sockel 370-Boards |

## Lenkräder



| Produkt | Preis | Online-Info | siehe Ausgabe | Kurzbeschreibung |
|---|---|---|---|---|
| MS Force Feedback Wheel USB | 299,– DM | www.microsoft.de | 05/00 | Neuauflage des FF-Wheels von MS |
| Saitek R100 Racing Wheel | 129,– DM | www.saitek.de | 01/00 | günstiges Sportlenkrad ohne FF |
| Thrustmaster 360 Modena Pro | 249,– DM | www.thrustmaster.com | 12/00 | gut verarbeiteter FF-Lenker im Ferrari-Stil **(Foto)** |

## Joysticks



| Produkt | Preis | Online-Info | siehe Ausgabe | Kurzbeschreibung |
|---|---|---|---|---|
| Logitech Wingman Force 3D | 149,– DM | www.logitech.de | 01/00 | aufwendiger FF-Stick zum Schnäppchenpreis |
| MS Side Winder Force Feedback 2 | 249,– DM | www.sidewinder.de | 12/00 | Force-Feedback-Stick mit Seitenruder |
| Saitek Cyborg 3D USB Gold | 99,– DM | www.saitek.de | 12/00 | jetzt mit USB; auch für Linkshänder konfigurierbar **(Foto)** |

## Gamepads



| Produkt | Preis | Online-Info | siehe Ausgabe | Kurzbeschreibung |
|---|---|---|---|---|
| Gravis Eliminator Game Pad Pro | 59,– DM | www.gravis.de | 12/00 | gut verarbeitetes Präzisionspad **(Foto)** |
| Logitech Wingman Rumble Pad | 65,– DM | www.logitech.de | 12/00 | preiswertes Pad mit FF-Effekten |
| MS Side Winder Plug and Play Gamepad | 49,– DM | www.microsoft.de | 12/00 | solides Standard-Gamepad |

## Mäuse

| Produkt | Preis | Online-Info | siehe Ausgabe | Kurzbeschreibung |
|---|---|---|---|---|
| Logitech Cordless Mouse Man Wheel | 129,– DM | www.logitech.de | 9/99 | kabellose Funkmaus |
| MS Intelli Mouse Explorer | 129,– DM | www.microsoft.de | 1/00 | kugellose Edelmaus **(Foto)** |
| MS Intelli Mouse Optical | 109,– DM | www.microsoft.de | 3/00 | kugellos, auch für Linkshänder |

# Wir suchen Deutschlands gewiefteste Spieler

## Game Pro 2001

Hier kommt das Megaquiz für verspielte Experten: Wir haben richtig schwere Fragen aus allen Genres und Bereichen zusammengetragen und stellen sie verteilt über zwei Ausgaben – wer den Lösungssatz herausknobelt, kann exklusive Preise gewinnen und wird im Heft persönlich vorgestellt!

In diesem und dem nächsten Heft warten jeweils drei Seiten voller vertrackter Fragen rund um Computergaming auf Sie: In einer gemeinsamen Geistesanstrengung wirft die gesamte Redaktion ihr geballtes Fachwissen aus über neun Jahren PC Joker in die Waagschale – ist es zu stark, sind Sie zu schwach! Kurzum, haben Sie das Zeug zum Game Pro 2001?

## Worum geht es?

Nach dem Umblättern finden Sie ebenso Multiple-Choice-Fragen wie solche zum Ausfüllen, wobei Sie bitte den Buchstaben vor der Klammer im eigens dafür vorgesehenen Textfeld notieren – wo keine Optionen offeriert werden, zählt der Anfangsbuchstabe der korrekten Antwort. Daraus sollte sich nach und nach ein Lösungssatz ergeben, komplett allerdings erst in der kommenden Ausgabe. Zum besseren Verständnis ein Beispiel:

**1. Was bedeutet PC ausgeschrieben?**
**U)** Personal Computer
**X)** Pasta Corona
**A)** Pax Christi

**2. Wie lange gibt es PC Joker bereits?**
**F)** seit dem Römischen Reich
**H)** seit 1991
**I)** seit 10 Minuten

**3. Wie lautet das deutsche Wort für Computer?**

___

Computer heißt natürlich „Rechner", was mit einem R beginnt. Die richtige Lösung wäre demnach:




TSM © 99 Denis Scott

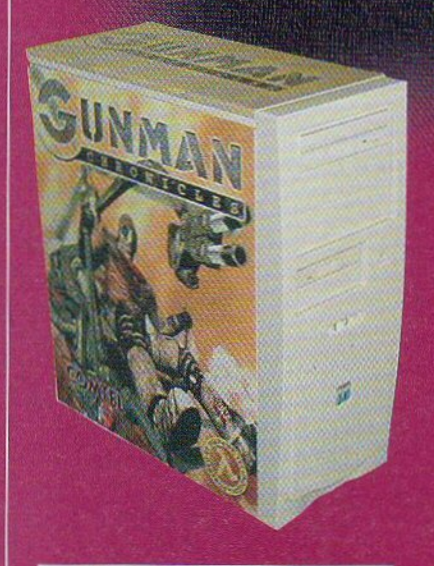
## Wie kann ich teilnehmen?

Erst sobald Sie den Lösungssatz anhand aller Fragen in dieser und der folgenden Ausgabe vervollständigt haben, schicken Sie ihn bitte auf einer Postkarte, als Fax oder via E-Mail an nachstehende Adresse. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht mitmachen dürfen Mitarbeiter des Joker Verlags und der Sponsoren, also jener Firmen, denen wir die tollen Preise verdanken. Einsendeschluss ist der 6. Februar 2001. Wir wünschen viel Spaß beim Knobeln und freuen uns schon jetzt darauf, den Game Pro 2001 kennen zu lernen!

## Was kann ich gewinnen?

Obwohl dieser Wettbewerb nach dem olympischen Motto „Mitmachen ist alles" konzipiert wurde, ist der Spaß am Knobeln, Recherchieren und Diskutieren mit Freunden doch nur die halbe Miete: Auf Alleswisser warten starke Preise, die wir Ihnen im Folgenden vorstellen. Den Sieger stellen wir darüber hinaus in der Ausgabe 4/01 in Wort und Bild persönlich vor – Ehrensache!

### Hauptgewinn: PC-Komplettsystem im exklusiven Gunman-Design




COMTEL
Studio für Computer und Telekommunikation

Die Leistungsdaten können sich hören lassen: Midi-Tower mit AMD Athlon K7-CPU („Thunderbird") und 1000 MHz, 256 MB RAM, GeForce 256 Grafikkarte, 30 GB Festplatte, schnelleS DVD-Laufwerk (12 x DVD, 40 x CD), 32-Bit-Netzwerkkarte und Surroundsound (Karte plus Boxensystem von Creative). Vor allem aber kann sich das Gerät sehen lassen, denn die Bemalung im exklusiven *Gunman*-Design gibt es nirgendwo zu kaufen! Nicht nur für die Fans des starken 3D-Egoshooters von Valve/Sierra (Test in PCJ 12/00: 85%) eine tolle Sache.

### Starke Hardware

**Terratec m3po**
Stationärer CD-Player für MP3-Files und Audio-CDs im schicken Alu-Design mit vielen Funktionen wie Playlisten, speziellen Wiedergabemodi und Infrarot-Fernbedienung.

**ATI Radeon**
Highend-Grafikbeschleuniger mit praktisch allen aktuellen 3D-Features wie Enviromantel Bumpmapping sowie T&L und 64 MB DDR-RAM, dazu Videoein- und -ausgang.

**Klipsch Promedia 4.1**
Die Surroundversion des zur Hardware des Jahres nominierten THX-Soundsystems aus Subwoofer und Satellitenboxen für höchste Ansprüche: Hi-Fi am PC!

**5 x Terratec DMX XFire 1024**
Vier-Kanal-Soundkarte mit 3D-Audiobeschleunigung sowie digitalen Ein- und Ausgängen. Erleben Sie Spiele in allen gängigen Surroundformaten!

**5 x Saitek PC Dash 2**
Die aktuelle Version der Spieleklaviatur ist für jede Art von Software geeignet (auch Windows); ganze Befehlsketten und sogar E-Mail-Funktionen sind programmierbar.

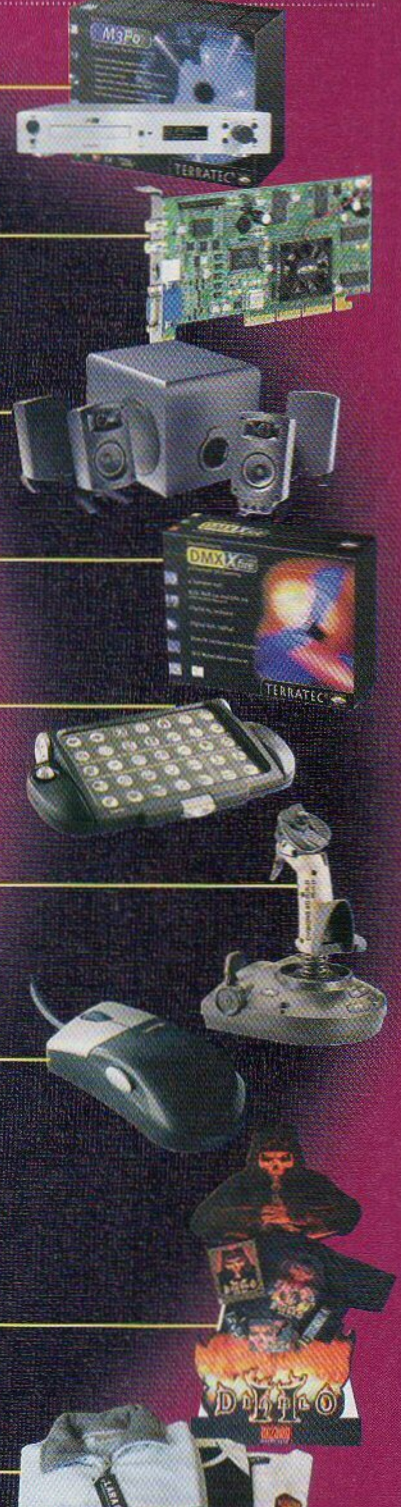
**5 x Saitek Cyborg Gold 3D**
Individuell umbaubarer Joystick im ausgefallenen Design für Links- und Rechtshänder – mit acht programmierbaren Knöpfen, zwei Shifttasten, Coolie-Hat und Schubregler

**5 x Saitek GM1**
Die Gamemouse mit zwei programmierbaren Funktionstasten, Scrolltaste und Coolie-Hat macht Action- und Strategiespiele ebenso leichter wie die Arbeit unter Windows.

### Stoff für Fans

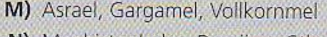
**5 x *Diablo-2*-Pack**
Das Action-Rolli in der bereits vergriffenen „Collector's Edition", eine limitiert aufgelegte Uhr, Zippo, Pin-Set, Kugelschreiber, Aufsteller, T-Shirt und mehr!

**8 x Lara-Mode**
Schick für Grabräuber: Vier T-Shirts in verschiedenen Lara-Designs, dazu vier stark gestaltete Troyer in Schwarz und Grau bzw. Hellblau und Grau – *Tomb Raider* für den Laufsteg!



**1. Wie heißt das Dreigestirn des Bösen (die Endgegner der ersten drei Akte) in Diablo 2?**

V) Andariel, Mephisto, Duriel
G) Beelzebub, Hellbringer, Black God
M) Asrael, Gargamel, Vollkornmel
N) Mephistopheles, Damiion, Cthulu





**2. Wie hieß der erste Desktop-Computer mit mausgesteuerter (Fenster-) Oberfläche?**

E) Amiga
I) Lisa
A) Macintosh
U) Atari ST

**3. Wie viele Solomissionen gibt es in Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2?**

N) 18
R) 20
E) 22
S) 30



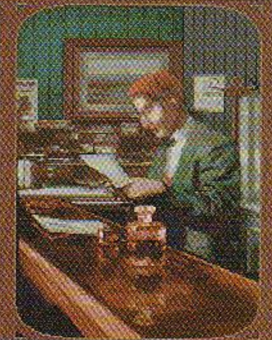
**4. Welche Tiere schickte Team 17 in einem erfolgreichen Actionstrategical in den Krieg?**

T) Schweine
G) Schafe
L) Würmer
N) Lemminge

**5. Nennen Sie den Vornamen eines der beiden Hauptdarsteller im klassischen 3D-Actionadventure Alone in the Dark**

________________________





**6. Wofür steht das Kürzel ISDN?**

I) International Standard for Digital Networks
R) Integrated Services Digital Network
L) Internet Standard for Digital Networks
N) Internal Server for Digital Networks

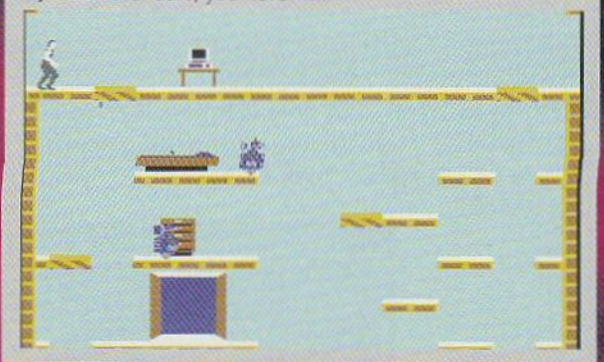
**7. Dieser widerliche Endgegner heißt Vohrsoth – in welchem Spiel tritt er auf?**

G) *Gunman Chronicles*
O) *Tomb Raider 4*
E) *Half-Life*
F) *Star Trek Voyager: Elite Force*



**8. Im Klassiker Impossible Mission realisierte Epyx auf dem C-64 schon sehr früh eine verständliche Sprachausgabe. Wie wurde der Spieler begrüßt?**

A) Stay a while, stay forever!
B) Stay a while, have a Bud!
C) Be fast, be clever!
I) You never dare, you never win!

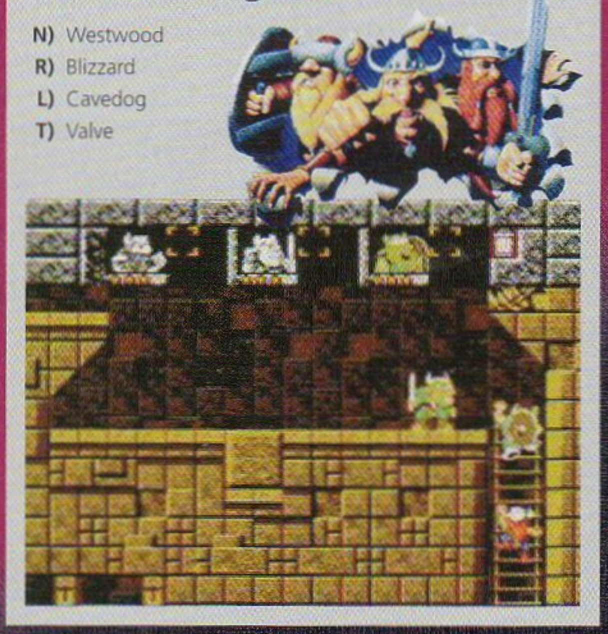


**9. Ein bekannter Pilot wurde bisher in kaum einem F1-Spiel namentlich genannt, da er bis vor kurzem kein Mitglied der Fahrervereinigung GPDA und nicht Bestandteil der FIA-Lizenz war – wer?**

E) Michael Schumacher
F) Tora Takagi
X) Mika Häkkinen
H) Jaques Villeneuve

**10. Welches berühmte Entwicklerteam war früher unter dem Namen Sylicon & Synapse u.a. für Titel wie The Lost Vikings verantwortlich?**

N) Westwood
R) Blizzard
L) Cavedog
T) Valve



**11. Die BPjS gibt es seit 1984 – wie hießen die beiden ersten Computerspiele, die von der Bonner Jugendschutzbehörde indiziert wurden?**

U) *River Raid* und *Speed Racer*
D) *Blue Max* und *River Raid*
J) *Beach Head* und *Paratrooper*
K) *River Raid* und *Raid over Moscow*

**12. Welcher Autor schrieb die Romanvorlage zum Legend-Game *The Wheel of Time*?**

L) Mario Puzo
S) Isaak Asimov
T) Brian W. Aldiss
N) Robert Jordan



**13. Wie lautete der Ladebefehl beim C-64 für Spiele von der Diskette?**

G) Load *"Programmname"*,8,1
M) List *Programmname*
O) Boot_disk
P) Start game@disk



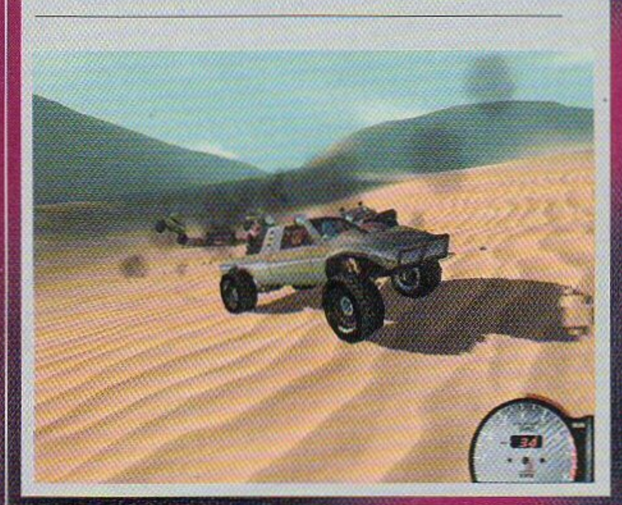
**14. Was war die maximale Anzahl an Vollversionen, die PC Joker jemals auf Begleit-CD einer einzigen Ausgabe veröffentlichte?**

S) 3
A) 4
C) 6
B) 24

**15. Welches klassische Konsolensystem wurde in den 80er-Jahren mit integriertem Bildschirm geliefert?**

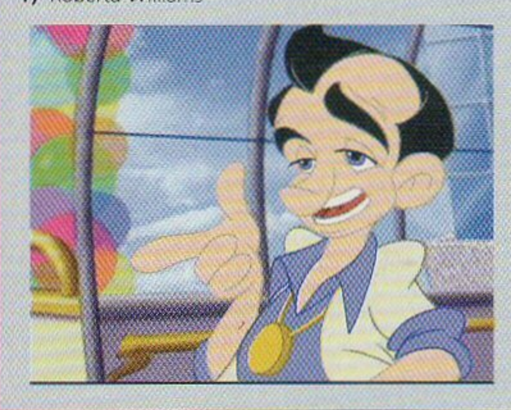
- **L)** Colecovision
- **K)** Intellivision
- **R)** Vectrex
- **U)** VCS 2600

**16. Aus welchem aktuellen Spiel stammt dieser Screenshot?**



**17. Wie heißt der Schöpfer des liebenswerten PC-Schwerenöters Leisure Suit Larry?**

- **J)** Sid Meier
- **N)** Al Lowe
- **R)** Lenny Laffer
- **T)** Roberta Williams

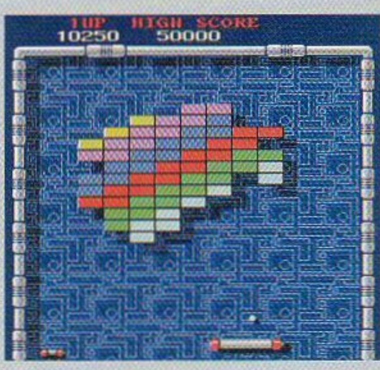


**18. Welches Spiel hat Sierra auf den Anzeigen für Half-Life mit dem Slogan „COG FREEMAN was here" beschmiert?**

- **E)** *Pharao*
- **S)** *Unreal*
- **G)** *Starcraft*
- **P)** *Diablo: Hellfire*

**19. Wie hieß das Paddle im Arcadeklassiker Arkanoid, welches angeblich ein Raumschiff darstellen sollte?**

- **K)** V
- **T)** Vaus
- **L)** Vauss
- **U)** Vaux




**20. Welches der folgenden Spiele stammt NICHT von Bullfrog?**

- **G)** *Magic Carpet*
- **L)** *Flood*
- **E)** *Mega-Lo-Mania*
- **B)** *Hi-Octane*

**21. Wo findet man das Benzin für die Kettensäge im Adventureklassiker Maniac Mansion von Lucas Arts?**

- **A)** In einer riesigen Stereobox
- **I)** In der Garage
- **N)** Im Magen einer Kuh
- **R)** Im Nachfolger *Zak McKracken*




**Die Lösung lautet:**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 , 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

Joker Verlag Kennwort: Game Pro 2001 • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham • E-Mail: gewinn@pcjoker.de • Fax: 08106/89 96 07

## Große Spiele fürs kleine Budget

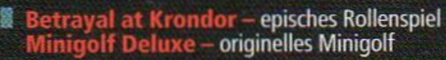








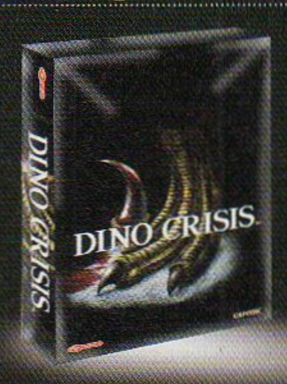
- **Caribbean Disaster** super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta"
- **ran -Trainer, -Soccer, -Trainer 2** Fußballspaß total!
- **Betrayal at Krondor** – episches Rollenspiel
  **Minigolf Deluxe** – originelles Minigolf
- **Jack Orlando** spannendes Krimi-Adventure im Ambiente der 30-er Jahre
- **Air Warrior 2** der weltberühmte Online-Flugsimulator mit Solopart
- **Dunkle Manöver** brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre
- **Sub Culture** 3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"
- **Die Höhlenwelt Saga** atmosphärisch dichtes Edel-Adventure
- **Der Reeder** Wirtschaftssimulation der Extraklasse





pro **CD im Jewelcase** nur

## Sonderpreise exklusiv für PC JOKER-Leser




Dinostarker 3D-Schocker! *Resident Evil* meets *Jurassic Park*: das bissigste Actionabenteuer des Jahres!
(85% in PCJ 8/00)

hier nur **69,–** €35,28

**DINO CRISIS**




Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional
(90% in PCJ 11/99)

hier nur **39,–** €19,94

**HOMEWORLD**

**Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!**
Achtung: Angebote nur bis 2. Januar 2001 gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorauskasse möglich.
Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,– für entstandene Gebühren berechnet!

## Zubehör

### CD-HÜLLEN
(ohne CD)

**JEWELCASES**
Hülle passend für jeweils **eine CD**



**5 Stück**



im Sparset **10 Stück**

Für Ihre individuelle CD-Sammlung!

NEU!!

**BRILLANTBOX**
Hülle passend für jeweils **zwei CDs**







Ideales Archiv für Ihre PC JOKER-CDs!

**CD-TASCHE** blau oder grün
Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben!






**SAMMELORDNER**
Die Geschenkidee zum Abo!
15,– € 7,67
ohne Inhalt

Der Klassiker!
**JOKER- MAUSPAD**






**Alle Preisangaben in DM und Euro**

## Lösungshilfen

Gewusst WO + WIE !




**LÖSUNGSHILFENORDNER**

Lösungshilfen perfekt archiviert

- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm

**Sie suchen eine Spielelösung?**

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tipps oder Cheats veröffentlicht wurden
- **Sofort im Joker Shop bestellen!**

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

## Preishit

**Nur diesen Monat zum Sonderpreis!**

**SAMMLERPACK 10 SPIELE – 5 HEFTE**

Jahrgang 97/98

20,– € 10,22

Vorteilspack 10 Spiele - 5 Hefte

Spiele:

- Dunkle Manöver
- Bazooka Sue
- Dunkle Schatten 1 & 2
- Hind
- Reunion
- Nick Faldo's Champ. Golf
- Empire Soccer
- Magic Boy
- Cool Croc Twins

Cheats, Tipps und Tricks:

- Age of Empires
- Caesar 3
- Anno 1602

u.v.m.

**Achtung! Angebot nur bis 2. Januar 2001 gültig. Nur solange der Vorrat reicht.**

## PC JOKER Heft & Spiel

Ausgabe verpasst?

















**Super Vollversion! Die hol ich mir.**

| Ausgabe | Vollversion | Preis/DM | € |
|---|---|---|---|
| 3/95 | PC Joker (ohne CD) | 5,00 | 2,56 |
| 12/95 | PC Joker (ohne CD) | 5,00 | 2,56 |
| 8/96 | PC Joker (ohne CD) | 5,00 | 2,56 |
| 10/97 (nur 1 CD) | Reunion (SIM), Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R) | 5,00 | 2,56 |
| 11/97 | Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV) | 8,50 | 4,35 |
| 12/97 | Hind (SIM) | 8,50 | 4,35 |
| 6/98 | Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT) | 8,50 | 4,35 |
| 12/98 | Dunkle Manöver (STR) | 8,90 | 4,55 |
| 2/99 | Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV) | 8,90 | 4,55 |
| 4/99 | Stratosphere (GM) | 8,90 | 4,55 |
| 6/99 | Max Montezuma (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 7/99 | S.C.A.R.S. (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 8/99 | F1 Manager Professional (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 10/99 | Pandemonium 2 (ACT), Street Racer (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 11/99 | Redline Racer (SPO), Action Soccer (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 12/99 | V 2000 (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 1/00 | Robo Rumble (STR), Chartbuster (SIM) | 8,90 | 4,55 |
| 2/00 | Xenocracy (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 3/00 | Earth 2140 (STR) inkl. Moorhuhn! TIPP | 8,90 | 4,55 |
| 4/00 | Wargasm (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 5/00 | Caesar 2 (STR) | 8,90 | 4,55 |
| 6/00 | Skull Caps (STR) | 8,90 | 4,55 |
| 7/00 | Rent a Hero (ADV) | 8,90 | 4,55 |
| 8/00 | Das fünfte Element (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 10/00 | Dethkarz (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 11/00 | WET: The Sexy Empire (SIM) | 8,90 | 4,55 |
| 12/00 | Earth 2150 (STR) 2 Kampagnen: UCS + LC | 8,90 | 4,55 |

## Mixed up

Interessantes für Computerfreaks



**AMIGA-EMULATOR**

Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga (ca. 800 Programme)

engl. Version
**Empf VK 69,– DM**




ACHTUNG! Lieferzeit 6 bis 8 Wochen!

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse



**DEMO SIX-PACK**

nur 10,– € 5,12

**6 CDs** randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1998/1999"

## Lieferbedingungen

- Rechnung sofort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet.
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags.

## BESTELL-HOTLINE

**Wir sind gerne für Sie da!**



Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr



08106/89 96 - 01

**Bestellannahme**

Rund um die Uhr!



FAX: 08106/8996-07
**E-Mail: shop@pcjoker.de**

**Alle Preisangaben in DM und Euro**

1/01



# Lösungshilfen

## Lösungen



## Tipps & Tricks



# Flucht von Monkey Island

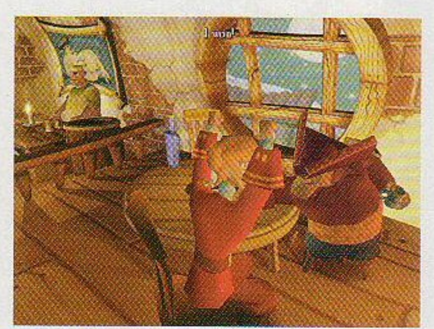
**Andrea von der Ohe (andohe@jobjoy.de) ist begeisterte Monkey-Island-Touristin und hat ihren diesjährigen Urlaub auf der englischen Affeninsel verbracht:**

**Allgemeine Tipps**
Untersuchen Sie die Umgebung genau, reden Sie mit allen Personen selbst über die kleinste Kleinigkeit. Viele Dinge lassen sich auf unterschiedliche Weise erkunden: ansehen, benutzen etc. Die meisten Puzzles sind erst lösbar, wenn Sie vorher etwas Bestimmtes gehört oder gesehen haben. Speichern Sie oft. Sie können zwar nicht sterben, aber es gibt einige zeitlich ziemlich knappe Rätsel, die sich nicht so leicht wiederholen lassen, also Vorsicht.

**Auf dem Schiff**
Drehen Sie sich nach rechts, bis Sie das Kohlebecken sehen. Treten Sie es um, nehmen mit den Füßen ein Stück Kohle auf, drehen sich (von Guybrush aus gesehen) nach links und kicken es gekonnt in Richtung Bordkanone.

## Akt 1: Melee Island

In der Scumm-Bar schauen Sie sich den Ballon im hinteren Abschnitt an und veranlassen die Dartspieler, diesen mit einem Pfeil zu zerschießen. Nun gibt es niemanden mehr, der das Mitnehmen der Brezeln verhindert. Weiter geht es zum Hafen, von wo Sie den Schlauch neben der Grogmaschine aufheben und diesen am Kaktus gleich neben dem Bürgermeisterhaus befestigen. Nun bieten Sie dem Mann an der Steinschleuder die Brezeln an. Sobald dieser sich zum Essen zurückzieht, manipulieren Sie die Kontrollen an der Steinschleuder. Wieder geht es in die Scumm-Bar. I. Cheese, am Tisch hinten

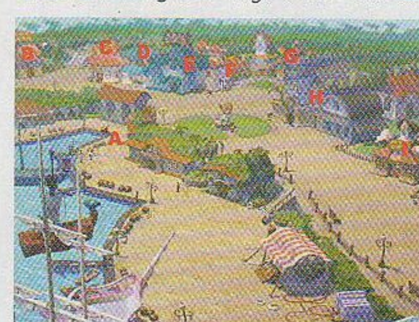


**Das Beleidigungs-Armdrücken erfordert ein wenig Zeit**

links, muss in einem Beleidigungsduell geschlagen werden. Zu jeder Beleidigung gibt es die passende Antwort. Nach gewonnenem Rededuell haben Sie Ihr erstes Crewmitglied. Ein intensives Gespräch mit Carla und Otis fördert die Erkenntnis zutage, dass sie für einen *gemütlichen* Beamtenjob nochmals mit Ihnen in See stechen würden. Also geht es zu Elaine ins Bürgermeisterhaus. Hinter Elaine steht ein Schreibtisch an der Wand, dort finden Sie einen Vertrag, den Sie von Elaine unterzeichnen lassen. Wenn Sie Elaine auf das Schiff ansprechen, gibt sie Ihnen ein Staatssiegel. Auf dem Weg zum Hafen übergeben Sie den Beamtenvertrag an Carla und Otis, damit ist Ihre Crew komplett. Mit Hilfe des Siegels lässt sich die Hafenaufsicht erweichen und überlässt Ihnen ein Schiff.

## Akt 2: Lucre Island

Die laut quakende Ente vor dem Köderladen nehmen Sie mit und gehen nach links zum Parfümstand, von dem Sie eine Eau-de-Cologne-Flasche und eine leere Sprühflasche links vom Flaschenhaufen mitnehmen können. Im Justizgebäude erhalten Sie einen Brief von Opa Marley. Das nächste Ziel ist die Bank. Sie bitten darum, etwas aus Ihrem Schließfach holen zu dürfen. Mit Hilfe von Opa Marleys Brief steht diesem Anliegen nichts im Wege. Sowohl das Schwert als auch das Taschentuch und die drei herumliegenden Schwämme sammeln Sie ein. Die kurze Untersuchung des offenen Schließfachs fördert eine Musikbox und eine Flasche Grog zutage. Um aus dem Tresorraum zu kommen, hebeln Sie mit dem Schwert das untere Scharnier der Tür auf und rammen dann das abgebrochene Schwert in den Riss oben rechts. Jetzt stecken Sie die drei Schwämme in den nun vergrößerten Riss und gießen den Grog über die Schwämme. Zeigen Sie dem Inspektor das Taschentuch des wirklichen Bankräubers, was diesen jedoch nicht überzeugt. Links unter der eisernen Jungfrau liegt eine Büchse



**A=Schachspieler, B=Prothesenladen, C=Bank, D=Stadttor, E=Justizgebäude, F=Parfümstand, G=Gefängnis, H=Köderladen**

**Das Beleidigungs-Armdrücken**

Hey, look over there!
I've got muscles in places you've never even heard of.
Give up now, or I will crush you like a grape.
Your arms are no bigger than flees I have met.
Do I see quivers of agony dance on your lips?
Only once have I met such a coward!
You re the ugliest creature I've seen in my life!
Today, by myself, twelve people I've beaten.
People consider my fists lethal weapons.
I'm going to put your arm in a sling.
My 98 year old grandmother has bigger arms than you.
My stupefying strength will ... into a million pieces!
My forearms have been mistaken for treetrunks.
I've out-wrestled octopi with these arms!

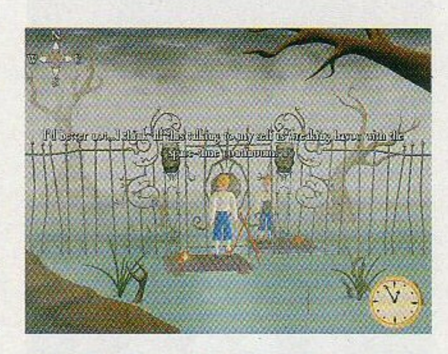
Yeah, yeah, I know.
It's too bad none of them are in your arms.
I would like it if you would stop your WINE-ing.
So that s why your're scratching. I'd go set a vet.
It's laughter that's caused by your feathery grip.
He must have taught you everything you know.
I'm shocked that you never have gazed at your wife.
From the size of your gut, I'd guess they were eaten.
Sadly, your breath should be equally reckoned.
Why, are you studying to be a nurse?
Yeah, but we both got better bladder control than you.
I'm surprided you can count that high!
An over-the-counter defoliant could help with that problem.
I'm sure that spineless ... are humbled by your might.

Hühnerfett, die Sie mitnehmen müssen. Der Versuch, die Bank erneut zu betreten scheitert, also untersuchen Sie den Kanaldeckel links neben der Bank. Mit dem Schwertrest lässt sich der Deckel anhebeln und abnehmen. Merken Sie sich die darauf eingravierten Namen. Der Deckel wandert ebenfalls ins Inventar und weiter geht es zum Prothesenladen. Hier fragen Sie den Besitzer Dave nach einem Gratisgeschenk, worauf er Sie auffordert, eine kleine Geschichte mit dem richtigen Namen vom Deckel zu ergänzen – Ihr Geschenk ist eine Kunsthaut (Wenn Sie einen falschen Namen angeben, erhalten Sie eine völlig nutzlose Kunstleber!). Um die Kunsthand aus dem linken Korb stehlen zu können, lenken Sie Dave mit sanften Klängen aus der Musikbox ab. Die Box wird wieder eingesteckt und Sie gehen zurück zum Kanalloch neben der Bank. Nach genauer Inspektion von Fenster und Kanalloch spannen Sie die Kunsthaut über das Loch und benutzen diese als Trampolin, um gekonnt durch das obere Fenster in das Bankgebäude zu springen. Hier finden Sie auf dem Schreibtisch eine Plastikbox. Nachdem Sie rechts mittels der Kordel das Licht eingeschaltet haben, entdecken Sie links oben auf dem Balkon einen Schatten. Fix wieder die Leiter rauf. Eine nähere Untersuchung lässt Sie eine Kunstnase finden. Durch das Fenster geht es nun wieder auf die Straße. Wieder draußen riechen Sie mehrmals am Taschentuch, um die Bestandteile des Bankräubergeruchs zu erschnüffeln: Holz, Fisch (Fischwasser), Sumpfwasser und Blumen. Gehen Sie zum Haus der Stöcke. Nachdem Ozzi den Laden verlassen hat, heben Sie die Holzspäne auf, die nun auf dem Boden liegen. Weiter geht es zum Köderladen. Hier nehmen Sie sich einen Fisch, der gleich in der Plastikbox verstaut wird, saugen mit der leeren Parfümflasche etwas Wasser aus dem Fischbecken und erhalten mit Hilfe der Handprothese die Termiten.

Durch das Stadttor neben der Bank gelangen Sie zum Sumpf, wo Sie in die leere Sprühflasche Sumpfwasser einfüllen. Der nächste Weg führt zu Ozzis Haus. Hier pflücken Sie die gelbe Blume neben dem Brunnen und betreten das Hauptgebäude. Der Wettstreit im Beleidigen kann, muss aber nicht sein. Schütten Sie etwas von dem Eau de Cologne über das Schnabeltier, damit Ozzi das Haus verlässt. Schnell geht es zum Haus der Stöcke. Dort setzen Sie die Termiten auf den Stock, der schon für Ozzi bereitsteht. Im Prothesenshop komplettieren Sie das Parfüm, sprühen es auf Dave und erhalten so einen Namen. Mit der richtigen Einstellung an der Maschine mit den Bildern erhalten Sie das Dossier für die Person, deren Namen Ihnen Dave genannt hat. In jedem Spiel ist dieser Name anders. Er setzt sich aber immer aus drei Teilen zusammen. Eingestellt werden die Anfangsbuchstaben der drei Namensteile: **Hase = A - D, Palme = E - H, Kürbis = I - M, Affe = N - S, Bananen = T - Z.**

Um die Wegbeschreibung nutzen zu können, brauchen Sie eine Uhr. Sie gehen zu den Docks, wo Sie auf zwei Schach spielende Piraten treffen. Auf diese reden Sie so lange ein, bis sie sich streiten (der Dicke: 1-5, 4 wiederholen, bis er wegsieht; der Dünne: 1-4, 4 wiederholen, bis sie sich zanken). Jetzt kann die Uhr unbeachtet ihren Besitzer wechseln. Als Nächstes geht es zum Sumpf außerhalb der Stadt. Dort stellen Sie die Uhr auf das Floß und klettern nun selber auf das Wasserfahrzeug. Mit Hilfe der Wegbeschreibung (Dossier) und Uhr ist das Navigieren im Sumpf ein Kinderspiel. Ein Blick auf die Uhr, dann vergleichen mit der Wegbeschreibung und in die angegebene Richtung zielen. Während der Fahrt begegnen Sie Ihrem zweiten Ich. Bei einem kleinen Zahlenspiel erwähnt das Guy-Duplikat eine Zahl, die Sie sich tunlichst merken sollten. Er gibt Ihnen eine Gummiente, ein Gewehr, einen Schlüssel (mit dem sich das Tor öffnen lässt) und ein Seil. Ein letztes Stück per Floß bringt Sie zu Petes Haus (bei Ihrer zweiten Begegnung mit sich selbst wiederholen Sie das Gespräch exakt so, wie Sie es mitbekommen haben). Nachdem Ozzi verschwunden ist, schmieren Sie das Hühnerfett auf die Fußmatte und werfen die Ente durch das Fenster.

Nochmals in Ozzis Haus bringen Sie ihn dazu, das Haus zu verlassen. Durch die Holzspäne, die durch den Termitenbefall am Spazierstock ständig abfällt, können Sie ihm leicht bis zu einer Lagune folgen. Hier finden Sie genau zwischen den Palmen hinter dem Hügel den Eingang zu einer Höhle. Das Betätigen des roten Knopfs am Tisch öffnet die Vorhänge. Sie verlassen die Höhle wieder, springen ins Wasser und lassen sich bis auf den Grund sinken. Dort nehmen Sie Ihre Plastikbox, warten bis die Leuchtfische nahe heranschwimmen und fangen einen mit der Box, was für Sie Licht bedeutet. Nun betreten Sie die Grotte und sammeln das ganze Diebesgut einschließlich der heruntergefallenen Schraube ein. Zurück im Gefängnis übergeben Sie das Diebesgut und die Schraube dem Inspektor.

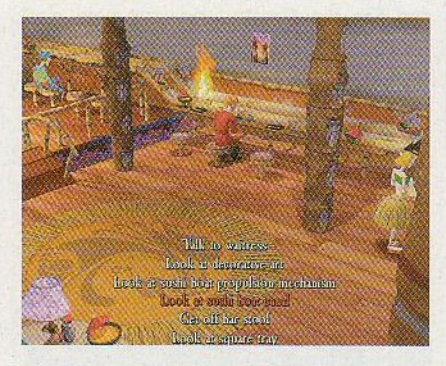


Merken Sie sich den Dialog bei der Begegnung mit Ihrem eigenen Ich

## Akt 2: Melee Island

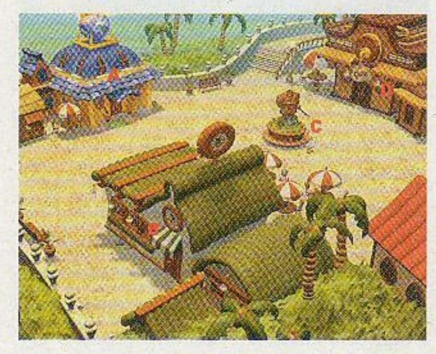
Im Mojo-Haus erscheint die Voodoo-Lady, sobald Sie den Zeigefinger des Fingertischs versuchen zu benutzen. Auf die Familienerbstücke angesprochen übergibt sie Ihnen Ohrringe, eine Halskette und einen Stift. Am Hafen fischen Sie eine Münze aus dem Rückgabeschacht der Grogmaschine und werfen diese in den Münzschlitz. Nur mit roher Gewalt können Sie der Maschine eine Flasche Grog entlocken. In Meathooks Haus nehmen Sie den Pinsel aus dem Farbeimer neben Meathook mit. Ihr nächster Weg führt Sie in die Lua Bar (ehemals Scumm-Bar): Dort setzen Sie sich an die Bar und bestellen etwas Gekochtes, gleichbedeutend mit Tintenfisch. Sobald die Kellnerin gegangen ist, stellen Sie sich neben den Barhocker. Nehmen Sie den Pinsel in die Hand, warten auf das Boot mit dem brennenden Tintenfisch und rammen den Pinsel in den Unterwassermechanismus, damit das brennende Boot genau unter dem Bild an der Wand zum Halten kommt (Timing ist wichtig!). Sobald der Koch erscheint, rennen Sie in die Küche und schütten den Inhalt der Grogflasche in den großen

Kupferboiler. Nun sind Sie im Besitz der ersehnten Karte. Gehen Sie wieder zum Hafen und schmücken die Gallionsfigur an Ihrem Schiff mit den Ohrringen und der Kette, wodurch sie zum Leben erweckt wird. Stecken Sie ihr den Stift an die Kette und geben ihr die Karte. Sie wird Ihnen daraufhin das nächste Ziel auf der Karte markieren.



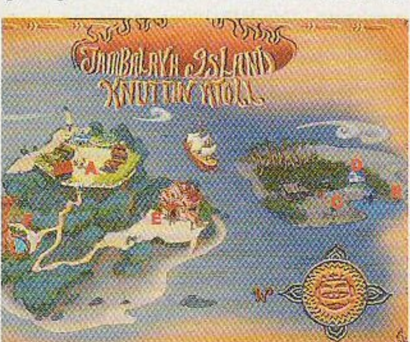

**Blockieren Sie das Schiff genau unter dem Bild, wodurch das Wachs schmilzt und die Karte sichtbar wird**

### Jambalaya Island




**A=Restaurant, B=Star Buccaneer's, C=Tourist, D=Kneipe**

Gehen Sie zunächst ins StarBuccaneer s. Nach einer Unterhaltung stehlen Sie der Frau den Kaffeebecher aus der Tasche. Die Kaffeetasse, die Sie vorher durch das Fenster hinter den Pflanzen neben der Tür gesehen haben, können Sie genauso mitnehmen wie eines der Törtchen auf der Theke. Zu guter Letzt erhalten Sie vom Barkeeper noch einen frischen Kaffee, in der Kneipe gibt es einen Minigrog. Da es hier außer vielen interessanten Gesprächen im Moment nichts zu tun gibt, benutzen Sie das öffentliche Ruderboot an der Anlegestelle, um zu der Insel zu rudern, wo der Sohn des Touristen lebt. Am Puppentheater unterhalten Sie sich mit den Puppen. Fragen Sie die Guybrush-Puppe, ob Sie mit dem Puppenspieler sprechen können. Zeigen Sie diesem die Karte. Sobald er weg ist, nehmen Sie die beiden Puppen mit und gehen zur Schule, wo Sie sich für den nächsten Kurs einschreiben. Bei der Prüfung beantworten Sie die Fragen in der übelsten, bösartigsten Form, einem echten fiesen Piraten würdig – und bekommen einen Spotthut. Lösen Sie nun draußen den Feueralarm aus. Sobald die Lehrerin das Haus verlässt, rennen Sie hinein und holen sich aus der Truhe die Piratenkarte und die Papageienflöte. Nach einem Gespräch mit dem Piraten am Lagerfeuer begeben Sie sich zu dem Steinhaufen rechts vom Lagerfeuer. Mit der Flöte rufen Sie die Papageien herbei und geben dem einen den Minigrog und dem anderen Kaffee zu trinken. Fragen Sie die Vögel einfache Dinge, um herauszufinden, welcher der Lügner ist (einer wird immer schwanken, der andere zappeln). Nun erkunden Sie mit Hilfe des ehrlichen Papageis den richtigen Felsen. Da dieser zu schwer ist, spielen Sie mit den Puppen ein wenig Theater und schon kommt eine Kanonenkugel zu Hilfe geflogen – Sie erhalten einen Bronzehut.




**A=Stadt, B=Piratensohn/Steine, C=Puppentheater, D=Schule, E=Stan, F=Tauchwettbewerb**

Wieder zurück auf der Hauptinsel besuchen Sie Stan bei den Klippen. Dort eignen Sie sich eine Broschüre und Leim (auf dem Haussims links) an. Ihr nächstes Ziel ist der Tauchwettbewerb, wo Sie sich nach einem Kleiderwechsel im Zelt und dem Gespräch mit Marco bei der Jury anmelden. Zeigen Sie anschließend Marco die Tauchlizenz. Nach dem ersten Sprung sprechen Sie den linken Sprungrichter auf die schlechte Bewertung an. Werfen Sie einen Blick auf die Timesharing-Broschüre und zeigen sie dem Richter. Fragen Sie auch die anderen Richter nach der Bewertung und merken Sie sich genau die Tauchanweisungen, die der rechte Richter gibt (in jedem Spiel unterschiedlich). Vor dem zweiten Sprung setzen Sie sich oben auf dem Sprungbrett den Spotthut auf. Vor dem dritten Sprung verlassen Sie schnell das Sprungbrett und gehen zum Zelt. Essen Sie das Törtchen und mischen Sie die klebrigen Überreste in die Ölflasche. Nun können Sie irgendeine Sprungkombination ausüben, Sie werden in jedem Fall gewinnen und die Trophäe erhalten. Bei Ihrem zweiten Besuch in der Kneipe schmieren Sie den Klebstoff auf die Seekuh und bitten um Erlaubnis für einen Ritt. Als Belohnung für Ihre Ausdauer bekommen Sie einen Coupon. Gehen Sie gleich ins Restaurant, lesen die Tageskarte am Eingang, bestellen irgendetwas bei der Kellnerin und geben an, dass Sie mit dem Coupon bezahlen – Sie erhalten eine Affentasse. Schauen Sie sich die Tasse an und bitten den Zeichner, eine Karikatur von Ihnen mit der Affentasse zu machen. Kombinieren Sie nun im Inventar die Karikatur mit dem Leim, danach beides mit dem StarBuccaneer-Becher. Nun vertauschen Sie die beiden Becher und verlassen das Restaurant.

## Akt 3: Monkey Island




**A=Strand, B=Herman's Camp, C=Canyon/Mine, D=Aussichtspunkt, E=Lavafeld, F=Schloss, G=Affenstadt, H=Affenkopf**

Lesen Sie den Notizzettel am Pfahl, nehmen ihn mit und gehen weiter zum Camp. Auch hier entdecken Sie eine Notiz, die Sie zusammen mit der Kokosnuss einstecken. Finden Sie heraus, dass Hermans Gedächtnisverlust durch eine Kokosnuss verursacht wurde. Also werfen Sie Herman Ihre Nuss an den Kopf. Nach dem Gespräch gehen Sie weiter zum Canyon. Dort finden Sie am Kaktus einen Bananenpflücker, mit dem Sie gleich am Strand

alle Bananen von der Palme pflücken. Verfüttern Sie diese regelmäßig an Timmy den Affen, damit er Ihnen folgt (sobald Sie einen neuen Punkt auf der Karte betreten, müssen Sie ihm eine Banane geben). Sie müssen wieder zurück zum Canyon und dort die Mine betreten. An der großen Tür ist ein Ventilatorschacht, den Sie nun aufmachen. Werfen Sie eine Banane durch die Öffnung. Sobald Timmy hindurch ist, schließen Sie den Schacht schnell wieder. Vor dem Sichtfenster beginnen Sie nun mit einer Banane zu winken, um Timmy zu veranlassen, die Tür zu öffnen. Mit dem Bananenpicker kommen Sie in den Besitz eines Pflanzenrupfers. Verlassen Sie die Mine, gehen zum Lavafeld und dann weiter hoch zum Schloss. Die Schellen im Schädel über der Eingangstür sind eine Erkundung wert, greifen Sie diese mit dem Bananenpflücker. Fragen Sie nun den Priestergeist zweimal nach einem Testlauf durch das Lavafeld. Mit dem Bananenpflücker in der Hand versuchen Sie möglichst nahe an die Milchflasche heranzukommen. Sobald sich die Möglichkeit bietet, lassen Sie den Pflücker zuschnappen und kehren zurück ins Schloss. Von dort gehen Sie weiter zum Camp, wo Sie Herman nun auch die Milchflasche an den Kopf werfen, um seinem Gedächtnis abermals auf die Sprünge zu helfen. Der nächste Weg führt zum Aussichtspunkt. Sie müssen hier die Steine so in die Tunnel werfen, dass zumindest einer aus dem mittleren, unteren Tunnel herausfällt und einen Damm im Lavafeld errichtet (siehe Extrakasten).

**Tipp:** Den ersten Stein werfen Sie in Tunnel A. Sobald dieser die Wurzeln (X) in Bewegung setzt, werfen Sie einen Stein in Tunnel B. Auch hier wieder werfen Sie den nächsten Stein in Tunnel C, wenn sich die Wurzeln bewegen. Am einfachsten geht das, wenn Sie immer sofort einen neuen Stein aufnehmen und gleich den nötigen Tunnel anwählen, damit Sie den richtigen Zeitpunkt nicht verpassen. Nur wenn die Steine sich so abstoßen, dass einer aus dem unteren Tunnel (D) herausfällt, wird der Damm am Lavafeld errichtet.




Herman braucht drei Kopftreffer, um sein komplettes Gedächtnis wiederzuerlangen

Wieder zurück im Schloss bitten Sie den Priestergeist erneut um eine Lavareise. Fahren Sie eine Runde bis in den kleinen Pool. Dort steigen Sie aus, gehen links die Anhöhe hinauf, treten die Palme um und laufen die Anhöhe wieder hinab. Hier benutzen Sie den Pflanzenrupfer an den Gewächsen und gehen dann über die Brücke rechts zur Affenstadt. Stellen Sie sich unter die Affenleiter und klimpern mit den Schellen; so tauschen Sie diese geschickt gegen das Akkordeon ein. Damit laufen Sie sofort zurück zu Herman im Camp und schlagen ihn auch damit, wodurch sein Gedächtnis noch mehr belebt wird. Abermals angesprochen bekommen Sie ein eigenes Siegel. Jetzt ist es Zeit für das „Monkey Kombat". Auf dem Weg zur Affenstadt müssen Sie mindestens drei Affen (den braunen eingeschlossen) besiegen, um zum Kampf gegen JoJo Jr. überhaupt zugelassen zu werden. Nach redlich verdientem Sieg ist der Bronzehut endlich in Ihrem Besitz. Der letzte Weg führt Sie zum riesigen Affenkopf, auf den Sie den Bronzehut werfen. Mit dem Bananenpicker öffnen Sie den Schließmechanismus in der Nase. Im Kontrollraum des Affenroboters stecken Sie das Siegel in den Schlitz in der Mitte des Schaltpults.

KOMPLETTLÖSUNGEN
9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

**Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):**

Abe's Odyssee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
Alundra 1 oder 2
Amerzone
Asghan
Atlantis 1 + 2
**Baldur's Gate 1 oder 2**
Baphomets Fluch 1 & 2
Black Dahlia
Blackstone Chroniken & Liath
**Blair Which Project 1 oder 2**
Blaze & Blade - 14.80
Byzantine & Darkseed 2
C & C 1, 2 oder Gegenangriff
**Cold Blood**
Command & Conquer 3
Croc 2
Days of Oblivion 1 oder 2
Deux Ex
Devil Inside
Diablo 1 oder 2
**Dino Crisis**
Discworld 1 & 2
Dracula: Resurrection
**Dracula 2**
Drakan
Driver
Dune 2000
**Egypt 2 (Grab des Pharao 2)**
FAKK 2
Fallout 1 oder 2
Faust
Final Fantasy 7+8 - 14.80 DM
Fluch der Azteken
Front Mission 3
5. Element, das
Gabriel Knight 1, 2 oder 3
G - Police 1 + 2
Granstream Saga
Grab des Pharao /Leg. of Time
Grandia - 14.80 DM
Half Life (DV)
Harvest of Souls (Shivers 2)
Icewind Dale
Jack Orlando /V. Kid./Pr. Eye
John Sinclair: Evil Attacks
Kings Quest 5 & 6, 7 oder 8
Lands of Lore 1 oder 2
Lands of Lore 3 - 14,80 DM
Legacy of Kain
Legacy of Kain: Soul Reaver
Lefacy of Time /Grab des Phar.
Legend of Legaia
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Longest Journey
Martian Gothic
MDK 1 oder 2
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Messiah
Might and Magic 6, 7 oder 8
Monkey Island 1 & 2 oder 3
Morpheus
Myst
Nightlong
Nocturne
Obsidian & der vergessene Gott
Odyssee: Suche nach Odysseus
Paris 1313
Physikus
Pilgrim & Titanic
Popolous: New Beginning
QIN
Queen: The Eye
Quest for Glory 5
REAH
Red Jack & Verrat in Stadt
**Resident Evil 3**
Ring der Nibelungen
Riven
Rückkehr nach Krondor
Saga Frontier 2
Sanitarium
Shadowman - 14.80 DM
Simon the Sorcerer 1 & 2
Shannara
Siedler 2 oder 3
Silent Hill
Silver
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Star Ocean 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Wars: Dunkle Bedrohung
Suikoden 2
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
**The Final Curse**
Titanic & Pilgrim
Tödliche Täuschung
Tombi 2
**Tomb Raider 1, 2, 3, 4 oder 5**
Traitord Gate
Turok 1 oder 2
Ultima 9
Urban Chaos
Vagrant Story
Vampire: Die Maskerade
Verrat in der verbotenen Stadt
Wächter der verbotenen Schatten
**Wizards & Worriors**
X-Files
Zeitmaschine, die
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis
Lösungen zu Actionspielen auf Anfrage !!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9, 95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

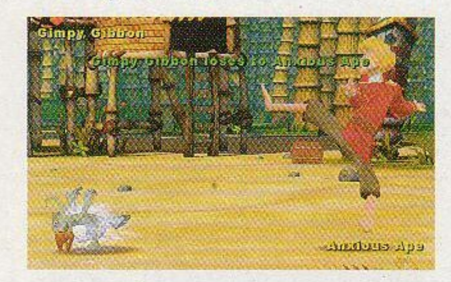
MAGIC LINE
Bestelladresse:
Gieselhering 4
15831 Großziethen
Tel. 03379/447729
Fax. 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr 9-17 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter: http://www.magic-line.de

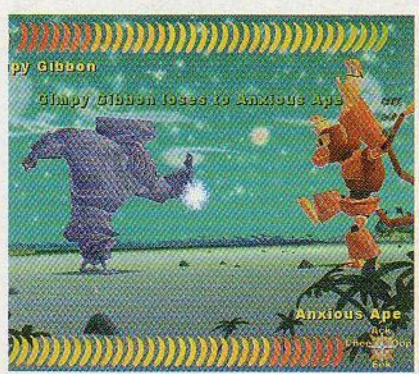
SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 050

### Monkey Kombat



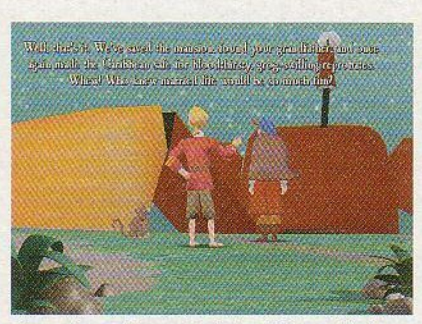

Leider sind die Ausrufkombinationen in jedem Spiel anders, so macht es wenig Sinn, diese genauer auszuführen: Es gibt fünf verschiedene Kampfposituren: Bobbing Baboon (BB), Drunken Monkey (DM), Gimpy Gibbon (GG), Charging Chimp (CC), Anxious Ape (AA). Dann noch vier Ausrufe: Eek (E), Ooop (O), Ack (A), Chee (C). Jede der Kampfpositionen wird durch die Kombination von drei Ausrufen erreicht. Außerdem sollten Sie immer darauf achten, welche Kampfposition im jeweiligen Kampf welche andere schlägt. Zunächst sollten Sie herausfinden, welche Ausrufkombinationen die einzelnen Posituren wandeln. Ein Beispiel: Sie haben herausgefunden, dass „CEA" CC in DM wandelt und rufen dies aus. Der Gegenspieler wandelt AA in BB. In diesem Kampf wird BB von DM geschlagen = Sie haben diesen Teilkampf gewonnen. Legen Sie sich eine Tabelle an, in der Sie notieren, welcher Ausruf welche Positur in welche andere wandelt. Dafür gilt: BB nach AA ist der gleiche Ausruf wie AA nach BB – immerhin ein Trost. Bevor Sie diese Übersicht nicht haben, sollten Sie nicht damit anfangen, ernsthaft zu kämpfen. Die ersten beiden Affen auf dem Weg in die Affenstadt sind noch relativ leicht, der braune Affe ist dann schon ein harter Brocken und mit JoJo Jr. werden Sie erst recht kein leichtes Spiel haben.




Der Endkampf gegen den gewachsenen Le Chuck ist überraschend einfach

## Akt 3 Plus: Melee Island

Stecken Sie das rechts liegende Brett in den kleinen Turm, klettern diesen hinauf und springen über das Brett auf den großen Turm, wo Sie den Hebel betätigen. Nach einer recht langen Zwischensequenz finden Sie sich in einem weiteren Monkey Kombat wieder, doch diesmal brauchen Sie nur drei Unentschieden zu erreichen, um den Sieg in der Tasche zu haben.



Ein weiteres Happy End: Herzlichen Glückwunsch!

**Tipp:** Einkaufsliste: was findet man wo?

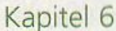
| | |
|---|---|
| heiße Kohle | Kohlebecken auf dem Schiff |
| Brezeln | Scumm-Bar MI |
| Fahrradschlauch | Hafen, neben der Grogmaschine, MI |
| Siegel | Bürgermeisterhaus, MI |
| Beamtenvertrag | Bürgermeisterhaus, MI |
| Ente | vor dem Köderladen, LI |
| leere und volle Parfümflasche | Parfümladen, LI |
| Opa Marleys Brief | Justizgebäude, LI |
| Schwert, Taschentuch, Flasche | Tresorraum in der Bank, LI |
| Grog, Schwämme, Musikbox | Tresorraum in der Bank, LI |
| Hühnerfett | Gefängnis, LI |
| Kanaldeckel | neben der Bank, LI |
| Kunsthaut, -hand, -leber | Prothesenladen, LI |
| Plastikbox | Tisch in der Bank, LI |
| Kunstnase | auf der Galerie in der Bank, LI |
| Holzspäne | Haus der Stöcke, LI |
| Gratisfisch, Fischwasser, Termiten | Köderladen, LI |
| Sumpfwasser | Sumpf, LI |
| Blume | am Brunnen vor Ozzis Haus, LI |
| Dossier (Karte zu Petes Haus) | Prothesenladen, LI |
| Uhr | Schachspieler an den Docks, LI |
| Erbstücke, Schraube | Unterwasserhöhle in der Lagune, LI |
| Ohrringe, Kette, Stift | Voodoo-Lady, MI |
| Pinsel | Meathooks Haus, MI |
| Münze, Flasche Grog | Grogmaschine am Hafen, MI |
| Ruderboot | am Hafen, JI |
| leere Kaffeetasse | Fenster im StarBuccaneer s, JI |
| Törtchen | Theke im StarBuccaneer s, JI |
| Minigrog | Kneipe, JI |
| Puppen | Puppentheater, JI |
| Spotthut, Spielkarte, Flöte | Schule, JI |
| Bronzehut | unter dem Felsen am Strand JI |
| Broschüre, Klebstoff | Stans Haus, JI |
| Coupon | durch Reiten der Seekuh in der Kneipe, JI |
| Tauchtrophäe | Tauchwettbewerb, JI |
| Karikatur, Affentasse | Restaurant, JI |
| Kokosnuss | Hermans Camp, MoI |
| Bananenpflücker | Cañon, MoI |
| Bananen | Strand, MoI |
| Schellen | im Schädel über der Tür im Schloss, MoI |
| Milchflasche | Lavafeld, MoI |
| Akkordeon | Affenstadt, MoI |
| Pflanzenrupfer | Mine, MoI |
| Bronzehut | JoJo Jr. besiegen, MoI |
| Siegel | Hermans Camp, MoI |

MI = Melee Island, LI = Lucre Island, JL = Jambalaya Island, MoI = Monkey Island

1/01

# Baldur's Gate 2

**Michael Berg (lathander@planet-interkom.de) war weiter fleißig am Zauberer-Metzeln und Monster-Pflegen...**



## Kapitel 6

Nach dem Verhör müssen Sie die Überreste der Drowrüstungen gegen Ihre früheren Rüstungen austauschen. Wenn Sie im Harperhaus gekämpft haben, wird jetzt eine Gruppe von Harpern auftauchen. Sie dürfen sich mit diesen unter keinen Umständen unterhalten oder gar gegen sie kämpfen. Denn sobald es zu Gewaltausbrüchen kommt, wenden sich die Elfen gegen Sie. Deren Anführer werden Sie jedoch später noch brauchen.
Sobald Sie das Areal verlassen, treffen Sie auf Drizzt und seine Gruppe. Geben Sie zu, dass Sie ihn schon einmal grundlos angegriffen haben und schlagen ihm vor, bei dem Gefecht gegen Bodhi zu helfen. Schon haben Sie einen kampferprobten Verbündeten gewonnen.

**Nebenaufgaben**
Jetzt ist der richtige Augenblick, ein paar Nebenaufgaben zu erledigen. Die Aufträge außerhalb Athkatla sind allesamt schwer. Es ist daher ratsam, mit ihnen erst jetzt zu beginnen. Sie sind für die Haupthandlung aber nicht relevant.

**Windspear Hills**
Im Copper Coronet erhielten Sie von







Jierdan Firkraag die Aufgabe, einige Orkbanditen in den Windspear Hills zu schlachten. Nachdem Sie die angreifenden Orkhorden besiegt haben, stellen Sie fest, dass Sie rechtschaffende Paladine ermordet haben. Folgen Sie Garren zu seinem Haus und nehmen Sie dessen Hilfe in Anspruch. Am nächsten Tag erfahren Sie, dass Garrens Sohn entführt wurde. Um das Kind zu befreien, müssen Sie zum Dungeon im Nordosten des Areals wandern. Machen Sie auf dem Weg dorthin einen Abstecher nach Südosten, wo Sie die Eicheln aus dem ersten Kapitel loswerden. Der Eingangsbereich ist noch relativ harmlos. Bei 1 können Sie aus dem Wasser wertvolle Gegenstände fischen. In der eigentlichen Höhle geht es allerdings heiß her. Über Geheimtüren auf der linken und rechten Seite von Raum 2 können Sie die Bogenschützen erreichen. Im Gang 3 befinden sich einige Golems. Verwandeln Sie sich notfalls in den Slayer, um den Riesengolem unschädlich zu machen. Keine Zeit zur Ruhe, bei 4 taucht eine ganze Horde Vampire auf. Versuchen Sie, die Gegner einzeln anzulocken. Den Hauptvampir, der gegen fast alle Waffen immun ist, müssen Sie mit Magie besiegen. Hier begegnen Sie auch Samia, der Sie alte Schriften beschaffen sollen. Die Wächter in den Räumen 5 besitzen die Teile eines Helms. Setzen Sie ihn auf, um den Wächter bei 6 sichtbar zu machen. Nach dem Kampf gegen Samia geht es im Süden weiter. Sie stoßen auf einen nahezu unbesiegbaren Riesenwerwolf, den Sie in den nördlichen Räumen kampflos einsperren können.
Bei 7 gibt es einen mächtigen Bogen, interessante Artefakte warten auch bei 8. Die silbernen Golems bei 7 und 9 können die Engstelle in ihrer Nähe nicht passieren. Ein Held mit einer langen Waffe (z.B. eine Hellebarde) kann sie aus der Entfernung attackieren. Es sind allerdings nur wenige Waffen wirksam. In Raum 10 gibt es ein Wiedersehen mit Tazok, danach geht es in den Keller. Der Drache Firkraag schickt einen unbegabten Magier nach oben. Widmen Sie sich siegesreich diesem Zauberer und befreien sodann Garrens Sohn. Überlegen Sie sich genau, ob Sie eine Chance gegen Firkraag haben, bevor Sie ihn herausfordern. Schicken Sie Ihren stärksten Charakter zu dem Drachen und lassen ihn von Firkraag mit Magie behandeln. Zaubern Sie „Dispell" auf den Drachen und greifen zusammen mit Korgan als Slayer an. Versuchen Sie, die Aufmerksamkeit des Untiers von Ihrem Haupthelden abzulenken. Ihr Einsatz hat sich rentiert: Sie erhalten ein mächtiges Schwert. Lassen Sie sich von Garren für Ihre Tat entlohnen.

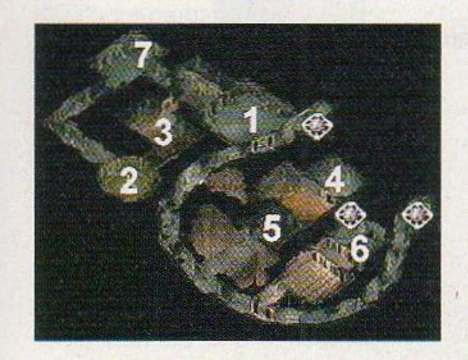
**Die Morde bei den Umar Hills**




Delon hat Sie bei den Stadttoren von Athkatla gebeten, die Morde bei den Umar Hills aufzuklären. Lauschen Sie vorerst der Ansprache des Bürgermeisters und suchen ihn schließlich auf (1). Danach richten Sie dem Bürgermeister aus, dass die Orks wie vermutet nicht an den Morden Schuld tragen. In Haus 3 entdecken Sie einen Hinweis auf Merellas Aufenthaltsort. Bei 4 befindet sich Valggars Haus. Der Ranger wird von den Zauberern der Stadt gesucht. Brechen Sie nun zu den neu auf der Karte eingezeichneten Tempelruinen auf.




Im Norden finden Sie im Leichnam eines Schattendiebs ein interessantes Tagebuch. In der Wolfshöhle bringt Anath etwas Licht in die Angelegenheit. Dafür versprechen Sie ihr Hilfe beim Kampf gegen das Übel. Nun geht es zum Tempeleingang. Benutzen Sie schnell den Spiegel und locken dann alle Kreaturen in den Lichtschimmer.
Betreten Sie Raum 1 im Inneren des Tempels, wo ein heftiger Kampf entbrennt. Hier finden Sie auch Amuanas Knochen. Der Gefängniswächter im Nebenraum hat einen Schlüssel für die Zellen, mit dessen Hilfe Sie Mazzy befreien. In Raum 2 nehmen Sie den



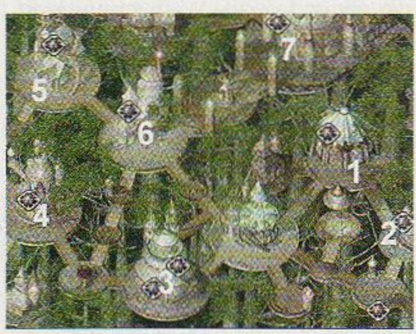

Sonnenstein an sich. Außerdem entdecken Sie in der Säule 3 eine Aufzeichnung des ersten Rituals. In Raum 4 warten schon einige sehr starke Gegner. Um während des Kampfs mehr Bewegungsfreiheit zu haben, locken Sie die Feinde in den Raum 1. In einer der Säulen ist ein weiteres Ritual verborgen. Bei 5 werden Sie die Knochen von Raum 1 los und erhalten dafür einen Schutzstein gegen den berüchtigten Schattendrachen sowie den ersten Teil eines Steinkreises. Wenn Sie nacheinander die Buchstabenplatten **AMAUNATOR** betreten, gelangen Sie sicher zu Raum 6. In einer Nische entdecken Sie das zweite Bruchstück des Steinkreises, die Statue im westlichen Nebenraum hält einen Sonnenstein sowie das dritte Ritual in der Hand. Bei 7 müssen Sie der Statue die drei Rituale (Antworten: 2-3-1; 3-1-1; 1-3-2) beschreiben, um den letzten Teil des Steinkreises zu erhalten. Verlassen Sie sodann die Ebene im Osten, schleichen am Drachen vorbei und besiegen im Wald den Shade Lord. Danach muss der Altar vernichtet werden. Nach einer Weile verändert sich der Wald. Merella hat eine ganze Stange Geld bei sich. Beim Bürgermeister von Umar Hills wartet schließlich Ihre Belohnung.

**Hauptaufgaben**

Wenn Sie genug Nebenjobs ausgeführt haben, sollten Sie bei den Schattendieben mit Aran Linvail sprechen. Er sichert Ihnen Hilfe im Kampf gegen Bodhi zu. Im Anschluss daran schickt Sie der Meister im Tempel von Helm zum Orden der Paladine im Südosten des Tempeldistrikts. Sie müssen drei Aufgaben lösen, um die Unterstützung des Ordens zu erhalten.

Brechen Sie zum Friedhof auf, wo Bodhi Ihnen einen heißen Empfang bereiten wird. Betreten Sie ihr Reich durch den nordwestlichen Zugang, alle anderen sind verschüttet. Sie müssen sich durch alle Gebäude bis zum Raum mit dem großen Tisch durchkämpfen. Dort geht es die Treppe nach unten, Bodhi erwartet Sie bereits. Verlassen Sie schnell den Raum und nehmen sich dann die ersten Gegner einzeln vor. Doch Bodhi wird Sie bald direkt attackieren. Wenn Sie Drizzt engagiert haben, ist Ihnen eine enorme Hilfe sicher. Achten Sie jedoch darauf, dass Bodhi von einem Ihrer Partymitglieder getötet wird, sonst entgehen Ihnen 91.000 Erfahrungspunkte. Reinigen Sie danach den Blutsee in diesem Raum und benutzen dann einen Stab an Bodhis Grab in der nordöstlichen Nebenkammer. Imoen bekommt daraufhin ihre Seele zurück! Mit Bodhis Herz und dem Lanthorn begeben Sie sich zu Elhan beim Unterweltausgang. Er wird sich weiterhin weigern, Ihnen irgendwas zu erzählen. Immerhin führt er Sie zum Eingang von Suldanessellar, betreten Sie diese Stadt.

## Kapitel 7




Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Stadt vom Ungeziefer zu befreien. Da es sich um starke und ausdauernde Gegner handelt, ist das keine leichte Aufgabe. Die Monster bei 1 müssen Sie einzeln heranlocken. Eisen- und Adamantite-Golems bleiben bei der Engstelle 2 hängen. Mit einer langen Waffe kann man sie problemlos töten. Im Haus bei 2 entdecken Sie ein steinernes Horn. Im Obergeschoss von Gebäude 3 sehen Sie eine Rune, auf der ein Ritual verzeichnet ist. Die Box im unteren Raum lässt sich öffnen, wenn Sie die Worte in folgender Reihenfolge sprechen: **Corellan, Rillifane, Wasser, Lebensbaum und Suldanessellar**. Sie erhalten das Amulett von Rillifane.

Vor Demins Haus (4) entsteht gerade ein mörderischer Kampf gegen einen Magier. Sobald dieser damit beginnt, Time Stop zu zaubern, muss das Schlachtfeld unverzüglich geräumt werden. Kehren Sie erst zurück, wenn die Schutzzauber des Magiers ihre Wirkung verlieren. Genau dann kann man ihn gefahrlos vernichten, bevor er weiteres Unheil verbreitet. Im Haus müssen Sie die Hausherrin gegen drei Eindringlinge verteidigen, dafür erhalten Sie von ihr endlich erste Informationen.

Bei 5 werden einige Elfen angegriffen. Sie können diese Wesen nicht retten, die Golems werden Sie jedoch so lange unbehelligt lassen, wie die Elfen leben. Im Inneren des Hauses finden Sie eine steinerne Harfe. Im Haus 6 opfert sich ein Elfenkrieger für Sie. Er trägt das Moonblade bei sich. Ihr nächstes Ziel liegt im Nordwesten einer kleinen Nebenkarte, hier haust der schwarze Drache, gegen den Sie antreten müssen. Legen Sie vor der Begegnung sämtliche Gegenstände Ihrer Helden ab. Beginnen Sie eine Unterhaltung mit dem Drachen und nehmen dabei unbedingt sein Angebot an. Somit verlieren Sie nur Ihr Bargeld, bleiben jedoch am Leben. Die abgelegten Gegenstände können Sie wieder aufsammeln. Mit dem Amulett von Rillifane, dem Moonblade und dem goldenen Kelch des Lebens im Gepäck geht es zum Tempel (1). Machen Sie mit dem Gesindel im Innenraum kurzen Prozess und legen danach die drei Gegenstände in die große Schale in der Mitte des Raums. Der Avatar wird sich um die Gegner in der Stadt kümmern. Betreten Sie nun den Palast (7).

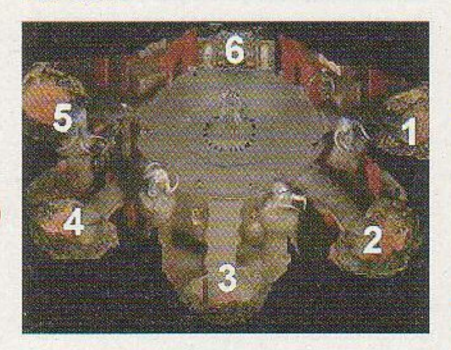
**Im Palast**




Pflücken Sie die Nüsse vom Baum des Lebens. Im Nebenraum stehen Statuen, in die Sie das Steinhorn und die Steinharfe einbauen müssen. Nachdem Sie mit den anderen Partymitgliedern gesprochen haben, steigen Sie die Treppe nach unten. Sie müssen die Parasiten

bei 1, 2 und 3 töten. Unterwegs könnte der Weg blockiert sein, in dem Fall säen Ihre Helden automatisch Haselnüsse aus. Wenn Sie die Fläche 4 betreten, wird Irenicus sofort die ersten Zauber aussprechen. Ihre Helden sollten sich in sicherer Entfernung befinden, sobald er die beiden „Time Stop"-Zauber anwendet. Nach einigen Minuten verlieren seine Schutzzauber ihre Wirkung und Sie können den Irenicus angreifen.

**Die Hölle**




Nehmen Sie den ersten Abstieg, Ihr folgender Gegner ist ein Drache. Zaubern Sie sofort „Dispell" und greifen an. Während diesem Kampf könnten einige Ihrer Helden sterben, doch es kommt nur darauf an, den Kampf siegreich zu bestreiten. Gefallene Helden können im Hauptraum wieder belebt werden. Hier dürfen Sie so oft rasten, wie Sie wollen. In Raum 2 bekommen Sie ein Geschenk angeboten, Sie müssen es nicht unbedingt annehmen. Die Truhe im Südraum ist durch eine Falle geschützt. In ihr befinden sich unbezahlbare Tränke, die Sie für den Endkampf aufsparen sollten. Das wichtige Auge liegt versteckt in dem Kristall im Osten, Sie müssen es mitnehmen. Kümmern Sie sich nicht um die Beholder im Nebenraum. Um nicht das Leben Ihres Partymitglieds zu opfern, sollten Sie im dritten Prüfungsraum die linke Passage nehmen. Sie müssen dabei lediglich ein paar Werte opfern. Bei 4 geben Sie dem Genie das Schwert Blackrazor. Im letzten Raum müssen Sie gegen Sarevok antreten. Lehnen Sie es ab, sich in den Slayer zu verwandeln. Greifen Sie ihn mit dem Hauptheldem an, so kann er Ihnen im Kampf nichts anhaben.
Die Augen können Sie bei der Tür im Norden (6) benutzen. Bevor Sie allerdings das letzte Auge einsetzen, sollten möglichst viele Helden einen Trank der Riesenstärke (aus Raum 2) zu sich genommen haben, außerdem sollten alle unter dem Einfluss des Spruchs „Haste" stehen. Wenn Irenicus und seine vier Handlanger auftauchen, müssen Sie zu 3 flüchten. Die vier Kreaturen werden Ihnen folgen, dank der Stärketränke sollten Sie jedoch eine reale Chance in diesem Kampf haben. Sie werden feststellen, dass Irenicus ein enormes Repertoire an Zaubersprüchen hat. Lassen Sie einen magieresistenten Charakter, ausgestattet mit Geschwindigkeitsstiefeln, durch das Spielfeld laufen. Irenicus wird seine ganze Zauberwut an ihm auslassen. Wenn seine Magiereserven versiegt sind und sich sein Schutzschild aufgelöst hat, zaubern Sie ein zweites „Haste" auf Ihre Helden und lassen den Haupthelden zum Slayer werden. Mit viel Glück geht Joneleth nach einem zähen und langen Kampf in die Knie, Sie können das Endvideo genießen und sich auf kommende Fortsetzungen freuen.



**Sobald die Kreaturen auftauchen, sollten Sie als Erstes die Beine in die Hand nehmen**

# No One Lives Forever

**Marcel Smuz (nolf@gamevista.de) begleitete Cate Archer durch die gefährliche Welt des Agenten-Daseins...**

### Assignment

Laufen Sie zum Besprechungsraum. Gehen Sie durch die linke Tür und halten sich weiterhin links. Nach der Unterhaltung verlassen Sie den Raum und laufen den Gang entlang zum Trainingsareal.

### Misfortune in Marocco

**Szene 1**

Während einer Unterhaltung über Funk mit Ihrem Partner erfahren Sie, dass Sie den Botschafter bewachen sollen. Wenn Sie durch das Fenster schauen, werden Sie den Mann entdecken. Schließlich erhalten Sie von Ihrem Partner noch Standortangaben der Attentäter, die den Botschafter niederstrecken wollen. Leider ist es nicht möglich, die Reihenfolge zu nennen, in welcher die Scharfschützen erscheinen. Hören Sie daher genau zu und reagieren Sie entsprechend.

Wenn Sie den Botschafter gerettet haben, müssen Sie zum Zimmer zwölf eilen, denn dort wird er am Fenster vorbeigehen. Sie laufen also die Treppe nach unten, durch die orange Tür und dann nach rechts. Nach einigen Schritten kommen Sie im Zimmer Nr. zwölf an. Auch hier müssen Sie dem Botschafter Rückendeckung geben. Hat der Politiker den Weg passiert, bekommen Sie per Funk die Info, dass gleich sechs Terroristen Ihr Zimmer stürmen werden. Haben Sie sie erledigt, können Sie das Hotel durch die Tür im Hof verlassen.

**Szene 2**

Beobachten Sie zunächst das Gespräch zwischen den Arabern und schicken dann den Mann mit dem Turban ins Jenseits. Um durch das Tor zu kommen, müssen Sie das Schloß entweder knacken oder zerschießen. Dahinter begeben Sie sich an weiteren Arabern vorbei zum Hoteleingang. Hier können Sie nach links bzw. nach rechts gehen. Sie müssen einen Kontaktmann in der Lobby treffen. Daher rennen Sie nach links, die Treppe hinauf und dann den langen Gang bis zum Ende. So erreichen Sie die Lobby, wo ein Gespräch mit Ihrer Kontaktperson stattfindet. Allerdings wird Ihr Gesprächspartner von Volkov erschossen. Laut Order von Volkov sollen alle Hotelgäste hingerichtet werden, er schickt seine im ganzen Hotel verteilten Truppen los und platziert im Hotel auch noch Sprengstoff, den Sie entschärfen müssen. Haben Sie die Zünder entschärft, folgt die dritte Szene.

**Szene 3**

Verlassen Sie das Hotel. Sie müssen das Gebäude in der Mitte betreten und sich dort bis nach oben durchkämpfen. Oben haben Sie eine sehr gute Aussicht über das gesamte Gelände. Daher können Sie von hier aus alle Heckenschützen problemlos ausschalten. Neben dem Tor befindet sich ein Scherge Volkovs. Diesen können Sie befragen, um an Informationen zu kommen – wenden Sie notfalls Gewalt an.

**Szene 4**

Volkov ist geflüchtet und versteckt sich irgendwo in der Wüste. Sie beginnen die

Mission im Gebirge, wo Sie zunächst im ersten Lager alle Soldaten ausschalten sollten. Laufen Sie dann weiter, bis Sie im zweiten Camp ankommen. Auch hier erwarten Sie ein paar Soldaten. Nachdem auch diese verblichen sind, folgen Sie weiter dem Pfad bis zu einem Minenfeld – betreten Sie es nur, wenn Sie einen Minendetektor dabeihaben! Wieder gehen Sie den Pfad entlang, bis Sie vor dem Versteck Volkovs stehen. Um in das Gebäude eindringen zu können, untersuchen Sie einfach die Ruine davor. Dort befindet sich eine Art Brunnen, springen Sie hinein und schwimmen ein paar Meter bis ans trockene Land. Es begrüßen Sie ein paar Soldaten, die Sie mit Ihren Waffen in Empfang nehmen. Danach laufen Sie die Treppe hinauf und bekommen eine neue Waffe. Folgen Sie dem Gang über den Hof und gehen Sie zum Balkon.

### Berlin by night

**Szene 1**
Sprechen Sie mit Ihrem Kontaktmann vor dem Hotel. Gleich an der Straße um die Ecke befindet sich eine Telefonzelle, hier erfahren Sie, dass neue Anweisungen im Hotelzimmer 205 auf Sie warten. Im Hotel betätigen Sie die Klingelanlage zu Zimmer 205. Der Fahrstuhl öffnet sich und Sie können nach oben fahren. An der Tür sollten Sie nun einmal klopfen, woraufhin ein Zettel unter der Türkante durchgeschoben wird. Darauf steht, dass Sie sich in die Bar begeben sollten. Dort treffen Sie auf einen weiteren Kontaktmann, der Ihnen sagt, dass Sie in das gesicherte Territorium eindringen müssen. Laufen Sie dazu zum Wachhäuschen, welches sich unmittelbar beim Hotel befindet. Achten Sie unbedingt auf die Überwachungskamera. Blickt diese gerade in die andere Richtung, eilen Sie einfach ins Innere des Wachhäuschens. Sie müssen den Soldaten dazu bringen, das große Tor zu öffnen. Dazu können Sie ihn entweder um die Ecke bringen oder aber mit einer Münze locken. Sagen Sie ihm, Sie hätten diese gefunden. Der Soldat betätigt den Schalter und Sie können das geschützte Gelände betreten. Auf Ihrem weiteren Weg müssen Sie wieder auf die Kameras achten. Falls Sie doch entdeckt werden, ertönt Alarm und Horden von Soldaten eilen auf Sie zu. Laufen Sie anschließend weiter und betreten Sie das große Tor auf der linken Seite. Laufen Sie durch die Lagerhalle zum Hintereingang, von dort aus weiter zum nächsten Häuschen und erledigen darin den Soldaten. Das Tor lässt sich nun öffnen. Weiter geht es durch die Lagerhalle und dann zu dem Wachhaus. Jetzt betreten Sie den zweiten Teil des Geländes. Kämpfen Sie sich nun bis zum Tor durch und betreten Sie dann den nächsten Level.

**Szene 2**
In diesem Abschnitt müssen Sie an drei Ladungen Sprengstoff je einen Zünder aktivieren. Weiterhin besteht Ihre Aufgabe darin, wichtige Schriftstücke in der Bibliothek zu fotografieren. Laufen Sie vorerst geradeaus bis zu einem Hof. Dort gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite und laufen die Treppe nach oben. Sie finden zwei Räume vor, nur der Raum mit dem Soldaten ist wichtig. Fotografieren Sie die Dokumente und laufen Sie die Treppe nach unten. Als Nächstes steht die Aktivierung der drei Sprengkörper an den Fässern auf Ihrem Plan. Dazu sollten Sie zum Anfang dieses Abschnitts zurücklaufen und die Lagerhalle genauer unter die Lupe nehmen. Sie können die Halle direkt vom Hof aus erreichen oder vom Levelanfang aus durch die Tür auf der linken Seite. Aktivieren Sie den Zünder und laufen dann weiter zum Hof, wo Sie neben der Tür zum Gebäude mit der Bibliothek einen Zaun sehen. Das Schloss können Sie aufknacken bzw. zerschießen. Klettern Sie anschließend die Kisten hinauf und zielen durch die Fensterscheibe. In der Halle erwartet Sie neben einem Soldaten die zweite Ladung Explosivgemisch, bei welcher ebenfalls ein Sprengkörper aktiviert wird. Nun können Sie neben dem großen Tor den Schalter betätigen, um das Tor zu öffnen. Laufen Sie weiter in die Eingangshalle und weiter in den Gang zum Keller, wo Sie den dritten und letzten Sprengkörper aktivieren. Draußen treffen Sie Ihren Kontaktmann Werner. Zünden Sie seine Zigarette an und reden anschließend mit ihm. Werner weist Sie auf ein Geheimversteck hin. Es befindet sich genau in dem Keller, in dem Sie eben waren. Gehen Sie durch die Tür und betreten so den nächsten Abschnitt.

**Szene 3**
Laufen Sie die Treppe hinauf. Eilen Sie den Korridor weiter und dann bei nächster Gelegenheit nach rechts. Schließlich kommen Sie bei einem Fahrstuhl an, mit dem Sie eine Etage nach oben fahren. Steigen Sie aus und erledigen Sie sofort die Wachen. Weiter geht es nach links und dann die Treppe hinauf. So erreichen Sie einen sehr langen Gang, laufen Sie sodann nach links und folgen dem Gang bis zum Ende – dort befindet sich Dr. Schenker. Unterhalten Sie sich mit ihm, er wird Ihnen daraufhin folgen. Sie müssen ihn unverletzt aus dem Gebäude eskortieren. Sollte er sterben, ist die Mission gescheitert.

### Unexpected turbulence

**Szene 1**
Sie befinden sich mit Dr. Schenker auf einem Flug nach England. Nach einem Gespräch verlassen Sie die Kabine und werden sofort mit ein paar Soldaten konfrontiert. Rennen Sie Richtung Cockpit, Sie werden in einem Raum eine Sprengung sehen. Öffnen Sie die Bodenluke und klettern Sie hinab. Ein paar Meter weiter können Sie wieder hinauf klettern. Im Cockpit kommt es dann zu einem Handgefecht zwischen Ihnen und dem Anführer der Bande.

**Szene 2**
Sie haben nun eine Minute Zeit, um aus dem Flugzeug zu verschwinden. Rennen Sie zurück zum Gang, dann durch den Korridor unter dem Boden. Sie bekommen zu sehen, wie das Heck des Flugzeugs weggesprengt wird, Sie werden aus dem Flugzeug hinausgezogen. Nun folgt eine Sequenz, in der Sie unbedingt auf Ihre Gegner achten müssen! Diese haben nicht nur Schusswaffen, sondern auch Fallschirme – so einen hätten Sie auch gerne! Feuern Sie fortwährend auf die Fallschirmspringer, verschonen dabei aber denjenigen, der sich unter Ihnen befindet. Schweben Sie zu ihm hin und entreißen Sie ihm seinen Schirm.

### Rendezvous in Hamburg

**Szene 1**
Sie befinden sich vor einem Club in Hamburg. Reden Sie mit der Frau rechts, die den Türsteher ablenkt, so dass Sie sich durch das Fenster in den Club schleichen können. Um das Managerbüro zu erreichen, gehen Sie erst mal geradeaus, bei der ersten Gelegenheit nach links und dann nach einer Weile die Treppe hinauf. Nun stehen Sie vor dem Büro – öffnen Sie die Tür. Wenn die Kamera auf die linke Seite gerichtet ist, eilen Sie zum Schreibtisch, lesen die Info und huschen wieder hinaus. Laufen Sie wieder bis zu der ersten Abzweigung in der Nähe des Eingangs und gehen zum rechten Flügel des Clubs. Sie werden schon von Goodman erwartet. Unterhalten Sie sich mit ihm und gehen anschließend auf die Toilette, wo Sie einen Feind aufspüren.

**Szene 2**
Verlassen Sie die Toilette und rennen im Flur nach rechts. Es geht dann weiter in den Keller und rechts in die Küche hinein. Verlassen Sie die Küche, dadurch kommen Sie im Clubbereich an. Hier treffen Sie an der Bühne Goodman. Er teilt Ihnen mit, dass Sie einen Alternativausgang suchen müssen. Begeben Sie sich daher in den Raum hinter ihm, öffnen das rechte Fenster und springen hinaus. Laufen Sie dann den Gang nach unten, durch eine Art Keller weiter bis zu einer großen Plattform. Sie sehen neben ein paar Heckenschützen unten auch einen Steg. Schießen Sie zuerst auf die Lichter, damit keiner Ihrer Feinde Sie sehen kann. Anschließend

machen Sie sich daran, die feindlichen Soldaten auszuschalten und laufen dann nach unten zum Steg. Steigen Sie anschließend auf das Boot.

## A tenuous lead

### Szene 1
Vor den Bremer Docks schießen Sie gleich auf den Dockarbeiter, der sich neben dem Zaun herumtreibt. Laufen Sie zu ihm und knacken das Tor auf bzw. öffnen es mit einem Schuss. Suchen Sie Goodman, der sich im hinteren Bereich der Docks aufhält. Vorerst überqueren Sie das Gelände, laufen dann nach rechts und nochmals nach rechts, bis Sie eine Hütte erreichen. Sie kommen zu einem Raum, wo Sie eine Leiter sehen, die unter Strom steht. Hier müssen Sie die Treppe nach ganz unten laufen und die zwei Arbeiter erledigen. Wenn Sie durch das Tor laufen, stoßen Sie auf Goodman.

### Szene 2
Sie müssen hierbei vier Fässer auf dem Gelände ausfindig machen und die Sprengladung aktivieren. Folgen Sie dem Weg bis zur Lagerhalle und betreten sie. Sofort in der ersten Ecke befindet sich eine Kamera. Durchqueren Sie die Halle und verlassen Sie sie am anderen Ende wieder. In der nächsten Lagerhalle finden Sie sofort auf der linken Seite die ersten Fässer. Laufen Sie dann geradeaus weiter und nach links. Sie erreichen eine Rampe, die nach unten zu den nächsten Fässern führt. In der Halle mit der Rampe steht ein weiteres Fass. Sie können nun über die Rampe wieder hinaufgehen, dann sofort nach links, die Metalltreppe nach oben, den Gang nach links und wieder rechts. Sie eilen weiter bis zu den Docks und dort am Steg bis zum anderen Ende. Dort befindet sich die letzte Fässeransammlung. Aktivieren Sie auch hier den Sprengstoff und laufen dann zum Anfang des Levels zurück.

### Szene 3
Betreten Sie das Gebäude neben Ihnen und laufen zum Wachposten, den Sie gleich ausschalten. Der Gang bringt Sie zur großen Halle, hier laufen Sie unter der Treppe weiter, betreten den nächsten Hof, laufen zu dessen anderem Ende und gehen anschließend in den Keller. Hier müssen Sie wieder die Treppe hinauf (andere Seite) und stehen damit auch schon im Containerhof. Sie steigen auf die vorderen Container und springen mit Anlauf über den Zaun zur Leiter. Klettern Sie hinauf und warten Sie, bis der Kran einen Container aufgehoben hat, auf den Sie einfach aufspringen.

### Szene 4
Auf dem Schiff erhalten Sie nun den Auftrag, vier Fässer mit Chemikalien zu fotografieren. In der ersten Halle steht ein Fass, in der zweiten sind zwei weitere Fässer – eines ist nur über einen Fahrstuhl erreichbar, das andere befindet sich auf dem Boden. Das vierte Fass entdecken Sie in den Gängen zwischen den beiden Hallen. Sind alle Fässer fotografiert, müssen Sie die Brücke finden. Laufen Sie dazu in der zweiten Halle nach rechts und steigen in den Lüftungsschacht. Am Ende des Wegs biegen Sie nach rechts ab, Sie erreichen einen Raum mit einem Gittertor, welches Sie aufschweißen. Nachdem Sie die Treppe nach oben gestiegen sind, folgt die nächste Szene.

### Szene 5
Knacken Sie mittels Ihres Feuerzeugbrenners das Schloss, laufen dann nach rechts, links, die Tür nach rechts, den Gang entlang bis zum Ende und im nächsten Gang wieder nach links. Hier ist ein Loch, springen Sie hinein und tauchen so lange, bis Sie einen neuen Raum erreichen. Dort finden Sie eine Waffe. Nun tauchen Sie den ganzen Weg wieder zurück und gehen erneut in den Gang. Laufen Sie geradeaus weiter bis zu dem Raum mit einem Elektrokasten, mit dem Sie den Strom abstellen können. Wenn Sie nach rechts schauen, entdecken Sie unter Wasser eine Tür. Tauchen Sie dort hinab und auf der anderen Seite wieder auf. Klettern Sie nach oben, Sie sind wieder im selben Raum, diesmal stehen Sie aber oben. Laufen Sie auf die andere Seite und betreten den nächsten Raum. Bald kommen Sie zu einem Loch, durch das Sie zu einem tieferen Raum finden. An dessen Ende führt Sie ein Gang weiter. Schießen Sie auf das Rad, der Raum füllt sich mit Wasser und Sie erreichen so die obere Etage. Doch jetzt müssen Sie sich beeilen, da sich das gesamte Schiff mit Wasser füllen wird. Neben der Brücke ist ein Raum mit einem Funkgerät, das Sie benutzen können.

## The dive

### Szene 1
Gehen Sie draußen den Gang nach rechts entlang und öffnen Sie die Tür zum nächsten Flur. Untersuchen Sie sämtliche Zimmer und schießen Sie auf alles, was sich bewegt (außer auf die Dienstmädchen natürlich). Irgendwann wird das Dienstmädchen ein Zimmer etwa in der Mitte eines Gangs sauber machen. Darin müssen Sie das Fenster öffnen und auf den Sims klettern. Bewegen Sie sich auf den runden Turm zu und laufen dabei schnell, denn der Rand ist sehr brüchig. Haben Sie dies geschafft, landen Sie auf der Plattform mit der Feuerleiter. Von hier aus können Sie auf das Dach des gegenüberliegenden Gebäudes blicken, wo Sie eine kleine Öffnung sehen. Schießen Sie dort Ihr Seil ab, Sie werden hochgezogen.

### Szene 2
Auf dem Dach laufen Sie gleich nach links und folgen dann dem Weg. Hierbei müssen Sie auch durch einen Lüftungsschacht klettern. Sobald Sie aus dem Schacht kommen, stehen Sie nach einer Weile am Fenster mit Blick auf einen Hof. Hier müssen Sie auf die Regenrinnen steigen und nach rechts laufen. Von einem Punkt aus können Sie auf das Häuschen gegenüber springen. In diesem entdecken Sie eine Nachricht. Laufen Sie nun zu den Wandpflanzen, die bis zum Dach wachsen. Springen Sie nach rechts auf die Rinnen und klettern aufs Dach. Von dort aus geht es dann wieder über die Rinnen auf die andere Seite und einmal ums ganze Haus. Steigen Sie anschließend ins letzte Fenster und laufen zum Ausgang.

### Szene 3
Tauchen Sie in die Tiefe und steuern das obere Deck an. Von hier bewegen Sie sich nach rechts zur Tür und dann nach links. Hinter der Tür auf der rechten Seite liegt ein Raum, dort finden Sie auf dem Tisch das Frachtbuch. Verlassen Sie den Raum und schwimmen weiter, biegen nach rechts ab in eine sehr große Lagerhalle, wo sich zwei Haie befinden. Um diesen zu entgehen, durchqueren Sie die Halle auf der anderen Seite und tauchen dort in die Luke hinein. Nun folgt eine Schwimmpassage in einem Tunnel. Dabei erreichen Sie einen Gang, bei dem ein Loch in der Wand ist. Passen Sie auf die elektrischen Entladungen auf. Begeben Sie sich dort durch das Loch nach oben und folgen dem Gang bis zu einer Abzweigung. Hier wählen Sie den Weg nach rechts und erreichen so die Kajüte des Kapitäns. Auf dem Bett liegt das gesuchte Logbuch. Sie müssen nun wieder raus aus dem Wrack. Schwimmen Sie vorerst zu dem Loch in der Wand und anschließend nicht den Weg zurück, sondern geradeaus weiter. Sie kommen erneut zu einer Lagerhalle, wo Sie ganz nach unten tauchen und hinter den letzten Containern eine Tür entdecken. Schwimmen Sie weiter geradeaus und dann nach oben.

## Man of Influence

### Szene 1
Nachdem Sie die Empfangsdame abgeschüttelt haben, können Sie das Gebäude erkunden. In dieser Mission dürfen Sie keine Person töten und sich auch nicht erwischen lassen. Achten Sie deshalb immer auf die Bewegungen der Wachen, der Zivilisten und wo sich die Kameras befinden. Laufen Sie um die Ecke, weiter in den Raum auf der linken Seite, verstecken sich unter der Kamera und laufen dann weiter durch die Tür auf der rechten Seite. Hier müssen Sie auf der anderen Seite die Holzbretter wegschieben. Dies

bringt Sie zu einer großen Halle, wo eine Wache ihren Weg geht. Schalten Sie den Wachmann im Sicherheitsbüro mit dem Gas aus, erzeugen Sie die Ablenkung und suchen Sie danach Dumas' Büro, in dem Sie den Stift auf dem Tisch benutzen und dem Gang folgen.

**Szene 2**
Warten Sie, bis Goodman den Sicherheitsmann abgelenkt hat, danach erledigen Sie den anderen durch die Scheibe und schlüpfen ins Wachhaus, um das Tor zu öffnen. Gehen Sie weiter, schalten Sie die vier Sicherheitsleute aus und gehen Sie durch die linke Tür. Folgen Sie dem Gang, klettern Sie die Leiter hinauf, erledigen Sie den Mann und knipsen Sie das erste Buch. Dann laufen Sie zurück, springen auf den Güterzug und gehen durch die Tür ganz links. Gehen Sie durch die nächste Tür, schalten Sie die Männer aus, klettern Sie die Leiter hinauf, folgen Sie dem Gang und rennen Sie schnell in die erste Tür. Warten Sie, bis der Sicherheitsmann seine Nase hineinsteckt – ein leichtes Opfer. Rennen Sie den Gang hinter und fotografieren Sie das zweite Buch. Danach geht es erneut zum Haupthof und in die Tür ganz hinten links auf der anderen Seite. Klettern Sie über die Kisten zum Durchgang, der Sie auf die andere Seite der verschlossenen Tür führt. Dann geht es nach links, die Treppen hinauf und zum dritten Buch. Danach brauchen Sie nur noch durch das nunmehr offene Tor auf dem Haupthof zu schreiten. Wenn Sie eine Spazierfahrt machen möchten, bleiben Sie einfach auf dem Güterzug stehen...

**Szene 3**
Laufen Sie zu der Empfangstür und reden Sie mit dem Butler. Sie müssen ihn davon überzeugen, dass Sie von der Zeitung „Man of Influence" kommen und ein Special über den Baron schreiben wollen. Wenn Sie beim Baron sind, sollten Sie folgende Antworten benutzen: 2,1,1,2,1,1,2,1.

### Safecracker

**Szene 1**
Sie werden sofort von ein paar Bauarbeitern angegriffen. Nach dem ersten Gefecht sollten Sie zum Gebäude laufen und dort die Leiter hinaufklettern. Rennen Sie ein um die Ecke und klettern an der Leiter auf der anderen Seite wieder nach unten. Sie brauchen Strom für den Fahrstuhl – um den zu beschaffen, laufen Sie zurück und aktivieren den kleinen Transporter in der Halle. Dieser rammt ein Loch in die Wand, Sie können weiterlaufen. Suchen Sie nach dem Eingang zum Keller, wo sich der Stromgenerator befindet. Wenn er eingeschaltet ist, können Sie mit einem Trick direkt zum Fahrstuhl gelangen. Rennen Sie neben dem Stromgenerator nach links, dort wird Sie ein Aufzug an die Oberfläche bringen. Hier können Sie über den Zaun springen und dann direkt zum Fahrstuhl laufen.

**Szene 2**
Nun müssen Sie Inge Wagner bekämpfen. Sie müssen einfach immer nur das Radio deaktivieren und warten, bis die dicke Dame dorthin rennt. Dann drücken Sie schnell den gegenüberliegenden roten Knopf, schon bekommt die Gute etwas Strom ab. Das wiederholen Sie so lange, bis Inge gegrillt wurde.

**Szene 3**
Laufen Sie über den Balken auf die andere Seite und anschließend den Weg weiter, bis Sie eine Treppe nach oben laufen können. Oben müssen Sie zuerst alle feindlichen Truppen erledigen, wieder nach unten rennen und auf den Mauervorsprung springen. Danach hüpfen Sie auf die Kisten und weiter auf den Boden. Das Treppenhaus bringt Sie nach oben, wo Sie die Tür aufbrechen. Benutzen Sie das Seil, um sich hochzuziehen und laufen Sie weiter, bis Sie wieder im Treppenhaus stehen. Hier müssen Sie sich erneut nach oben seilen. Sie werden bei einer Plattform ankommen, wo Sie ein paar Kisten hinaufklettern können. Nun stehen Sie vor dem großen gelben Kran. Eilen Sie hier auf den Balken bis zu einem Aufzug, der Sie nach unten bringt. Steigen Sie anschließend auf die Leiter und klettern den Kran hinauf.

**Szene 4**
Laufen Sie um den Block herum und in das andere Haus hinein. Von da aus rennen Sie weiter bis zu dem Landeplatz. Klettern Sie die Leiter hinab und gehen Sie durch den Eingang neben der Leiter. Laufen Sie nach links in den Raum und gehen einmal um die Ventilationsanlage herum. Dort befindet sich ein Raum, wo Sie den Fensterputzkran aktivieren können. Verlassen Sie das Gebäude und sehen Sie sich die Lüftungsschächte auf der linken Seite an. Klettern Sie an denen hinauf und anschließend hinein. Nach einer Weile erreichen Sie einen Raum im Gebäude, bei dem Sie auf der Ventilationsanlage in den Schacht hineinklettern können. Laufen Sie dann einmal um den Fahrstuhl herum, Sie finden einen Knopf für die Fahrstuhltür. Klettern Sie in den Schacht hinein und dann ganz nach unten, irgendwann fährt dann der Fahrstuhl nach oben. Sie können nun die Luke öffnen und landen im Fahrstuhl. Anschließend müssen Sie auf dem Rand bis zum anderen Dach laufen. Von da aus rufen Sie nur noch den Kran für die Fensterputzer, steigen ein, aktivieren ihn und landen im Gebäude.

**Szene 5**
Im Gebäude müssen Sie acht Gegenstände finden. Es gibt insgesamt zwei Stockwerke, die Sie absuchen müssen. Gehen Sie dabei systematisch Zimmer für Zimmer vor. Durchsuchen Sie zuerst die obere Etage. Ist diese durchforstet, können Sie in einem hinteren Raum über eine Leiter das untere Stockwerk erreichen. Haben Sie auch hier alles durchsucht und die acht Gegenstände im Besitz, können Sie den nächsten Level in Angriff nehmen.

**Szene 6**
Hier müssen Sie in den Raum des Barons eindringen und seinen Safe knacken. Dazu laufen Sie erst nach links bis zu der großen Halle. Von hier aus gibt es einen Durchgang auf der linken unteren Seite. Rennen Sie dort durch die Räume, bis Sie in einer großen Halle mit vielen Schreibtischen ankommen. Über die Treppe kommen Sie nach oben und betreten den ersten Raum. Nun müssen Sie sich fortwährend rechts halten, bis Sie das Büro des Barons erreichen. Wenn Sie das schiefe Bild an der Wand wegschieben und den Codeknacker benutzen, öffnet sich der Saferaum. Setzen Sie Ihre Brille auf und aktivieren den Modus für Laserbarrieren – laufen Sie weiter, ohne eine Laserbarriere zu berühren! Wenn Sie im Saferaum angekommen sind, müssen Sie nur noch die wichtigen Dokumente fotografieren und können verschwinden.

### Rescue attempt

**Szene 1**
Sie müssen ein Zugticket finden, damit Sie nicht entdeckt werden. Sollte der Schaffner Sie erwischen, ist die Mission beendet. Laufen Sie durch die offene Tür aus der Küche heraus und weiter gegen die Fahrtrichtung. Sobald Sie den Schaffner sehen, verstecken Sie sich. Lassen Sie ihn passieren und laufen dann so lange weiter, bis Sie in einem Abteil ein Ticket sehen. Nehmen Sie es an sich und eilen weiter, bis Sie auf Ihren Kontaktmann treffen. Sie müssen sodann wieder zurück und beim letzten Waggon einen feindlichen Agenten ausschalten. Ist das erledigt, koppeln Sie den letzten Waggon vom Zug ab. Danach gehen Sie den Weg wieder zurück und drehen beim letzten Waggon am Rad.

**Szene 2**
Nachdem Sie die Bewacher der Station ruhig gestellt haben, laufen Sie weiter bis zum Zugtunnel und zerstören die Bretter. Sie müssen durch den Tunnel eilen und auf der anderen Seite die Rampe nach oben steigen. Weiter geht es zum großen Gebäude mit dem mächtigen Tor. An der Seite befindet sich ein Loch in der Wand. Laufen Sie unter dem Boden zum großen Hof und wenden sich anschließend nach

rechts. Dort springen Sie auf die Kisten und sofort weiter über den Zaun. Hier fahren Sie mit dem Motorrad bis zum ersten Wachposten, schalten alle Wächter aus und brausen dann weiter, bis die Straße im Berg verschwindet. Hier rennen Sie auf den Turm und drücken den Knopf.

**Szene 3**
Betreten Sie das Häuschen. Dort müssen Sie die Schalttafel betätigen, woraufhin das große Tor aufgeht. Laufen Sie weiter den Gang entlang bis zu dem Tunnel. Schnappen Sie sich das Feuerzeug und verlassen Sie den Raum wieder. Rennen Sie den Korridor entlang bis zum großen Tor und dann weiter, bis auf der rechten Seite eine Rampe zu einem Lager führt. Rechts entdecken Sie ein Gittertor, welches geknackt wird. Sie gehen weiter, schalten den Alarm aus und nehmen den Sicherheitspass an sich. Nun geht es zurück zum Korridor, wo Sie mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Dort eilen Sie nach links und erreichen nach einer Weile wieder einen Fahrstuhl, der Sie nochmals nach unten bringt. Halten Sie sich wieder links, Sie kommen in einen Bereich, wo sich eine Tür mit einem Vorhängeschloss befindet. Sie treffen auf Dr. Schenker, mit dem Sie flüchten müssen – benutzen Sie den Lüftungsschacht.

## Trouble in the tropics

**Szene 1**
Laufen Sie einmal um das Becken und dann in das Gebäude. Halten Sie sich rechts und folgen dem langen Korridor bis zum Ende. Dort müssen Sie die Tür mit dem Codeknacker öffnen. Laufen Sie nun den Korridor wieder zurück und biegen zweimal nach rechts ab. In der großen Lagerhalle befindet sich ein Eingang, der Sie zum Fahrstuhl bringt. Betreten Sie diesen und fahren einmal nach oben. Anschließend müssen Sie vom Fahrstuhl auf die Leiter springen und weiter nach oben klettern.

**Szene 2**
Laufen Sie nach vorne, dann sofort nach rechts und folgen dem Weg, bis Sie vor einem Zaun stehen. Hier finden Sie auf der rechten Seite einen kleinen Weg, der Sie zu einem Tempel führt. Rechts können Sie auf einer Rampe nach oben gehen. Gleich dahinter befindet sich ein Pfad, der Sie zum Fluss führt. Rennen Sie den Fluss entlang bis zu einem See, wo Sie nach links schwimmen. Dort entdecken Sie ein Rohr, das aus dem Felsen herauskommt – ziehen Sie sich mit dem Seil hinauf.

**Szene 3**
Begeben Sie sich zum Gitter, öffnen dieses, klettern die Leitern nach unten und springen in einen Gang hinein. Folgen Sie dem Pfad bis zu dem Loch an der Seite. Springen Sie dort hinein und schwimmen durch das Wasser zur Abschussrampe. Über zwei Leitern kommen Sie nach oben, wo Sie die Befestigungen (jeweils zwei) mittels Feuerzeug aufschweißen. Um der folgenden Explosion zu entkommen, müssen Sie sofort nach oben eilen und in das Wasser springen. Begeben Sie sich anschließend wieder nach oben und durch das Labor in die Anlage hinein. Sie erreichen eine Tür, die sich nur mit einem Codeknacker öffnen lässt.

## Alpine intrigue

**Szene 1**
Achten Sie bei der Verfolgung der Baronesse darauf, dass Sie nicht gesehen werden. Sollte ein Schuss fallen, ist die Mission beendet.

**Szene 2**
Dieser Abschnitt ist recht kurz: Sie können zwar die Soldaten ausschalten, doch diese dürfen auf keinen Fall Alarm auslösen!

**Szene 3**
Verlassen Sie den Torbogen, erledigen Sie die zwei Wachen und gehen Sie nach links. Danach gehen Sie die Treppen hoch, in die Tür hinein, durch die linke Tür und zum Fenster hinaus – draußen sind viele Wächter zu erledigen. Springen Sie danach durch die Kanalabdeckelung, Sie landen im Eiswasser und schwimmen nach draußen. Folgen Sie dem Pfad, erledigen Sie den Wachmann und rennen Sie weiter, bis Sie bei der Blockhütte ankommen.

**Szene 4**
Hier benutzen Sie das Schneemobil: Das erste Hindernis ist ein Abhang, den Sie mit Vollgas überqueren sollten. Später erwartet Sie ein Elektrozaun. Sie steigen ab, öffnen das Schloss mittels Feuerzeug und fahren weiter, bis Sie irgendwann bei einem Zaun mit vielen Kisten ankommen. Sie klettern diese hinauf, laufen durch den Tunnel, fahren mit dem Fahrstuhl nach oben und betreten die Gondel.

## The indomitable Cate Archer

**Szene 1**
Laufen Sie auf dem Balken zur anderen Seite des Zimmers und begeben sich nach unten. Durchqueren Sie den Maschinenraum, hinter der Tür entdecken Sie einen Raum mit einer Leiter auf der linken Seite – klettern Sie diese hinauf. Oben angekommen finden Sie in der linken unteren Ecke einen Durchgang. Kriechen Sie dort hinein und dann bis zum Ende, wo Sie einen Raum mit Kisten vorfinden. Hinter dem Tor laufen Sie im Gang nach rechts zu dem Raum mit Elektrokasten. Betätigen Sie dort den Schalter, laufen zurück in den Gang und weiter zum Ende der Treppe. Springen Sie nach unten, rennen Sie durch den Gang und benutzen Sie den Fahrstuhl.

**Szene 2**
Verprügeln Sie Armstrong und laufen Sie anschließend durch die Doppeltür, dann den Gang weiter, bis dieser nach links abzweigt. Dort klettern Sie durch das Fenster hinaus und springen von einem Sims auf den anderen. Ein Sprung durch das Fenster auf der rechten Seite bringt Sie wieder ins Gebäude zurück. Klettern Sie dann die Leiter nach unten und laufen weiter zu einem Zaun im Keller. Klettern Sie unter dem Zaun durch, laufen Sie geradeaus und betreten Sie den Fahrstuhl.

## A very large explosion

**Szene 1**
Eilen Sie zum Speisesaal. Beim anderen Ende des Raums befindet sich das Gitter zum Lüftungsschacht. Sie klettern hinein und laufen nach links. Sobald Sie den Lüftungsschacht verlassen, erwartet Sie eine Killerlady in Rot. Laufen Sie danach die Treppe hinauf und biegen sofort nach rechts ab. Bewegen Sie das Bild, um den Geheimgang freizulegen. Dieser führt Sie durch ein paar Zimmer und schließlich zu einem Fahrstuhl, der Sie nach unten führt. Hinter der nächsten Tür gehen Sie nach links und landen somit vor einem Haupttor. Laufen Sie weiter, öffnen das andere Tor und biegen sofort nach links ab – klettern Sie hier am Holzbalken nach oben. Von da aus geht es auf das Dach und sodann in der linken Ecke zur nächsten Szene.

**Szene 2**
Laufen Sie geradeaus, erschießen Sie den Wachmann, ziehen Sie am Hebel und springen Sie in die Gondel. Während der Fahrt kommen Ihnen immer wieder ballernde Hubschrauber entgegengeflogen, schießen Sie sie einfach ab. Unten angekommen lugen Sie zur Tür hinaus und benutzen Ihr Seil am Mast.
Volkov wartet auf eine Abreibung, die recht einfach ist: Schnappen Sie sich den Revolver und ballern Sie auf das Einauge.

## Such is the nature of revenge

**Szene 1**
Schießen Sie nach dem Gespräch sofort auf die Baroness. Danach haben Sie neunzig Sekunden Zeit, sämtliche Zivilisten von der Straße zu holen.

**Szene 2**
Die große Überraschung: Goodman ist doch nicht tot! Und auch nicht so freundlich, wie Sie bisher dachten. Schießen Sie auf ihn, aber passen Sie auf – er verballert Giftpatronen! Haben Sie das geschafft, folgen noch ein paar weitere Überraschungen und ein seliges Happy End...

# Wizards & Warriors – Teil 1

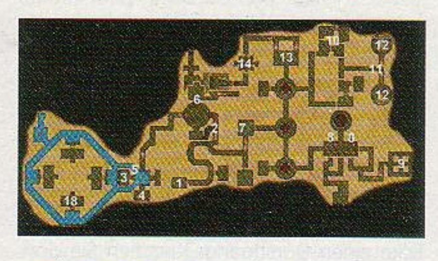
**Hexenmeister Michael Berg (lathander@planet-interkom.de) ist staatlich geprüfter Skelettklopfer und durfte daher als Erster die Peitsche gegen die bösen Kreaturen in Activisions neuem Abenteuer schwingen.**

**Allgemeines:** Die Treffer- und Manapunkte Ihrer Helden regenerieren sich permanent, die Trefferpunkte Ihrer Gegner nicht. Nutzen Sie das aus!
Durchsuchen Sie die Räume in den Dungeons gründlich – Ihnen entgehen sonst wichtige, unscheinbare Schalter und an der Wand hängende Schlüssel, auch bestimmte Pickel in den Stout Mines können leicht übersehen werden.
Das Identifizieren von Gegenständen ist teuer – lassen Sie also so wenig wie möglich, aber so viel wie nötig identifizieren.
Nehmen Sie sich gelegentlich Zeit, die Ausrüstung Ihrer Helden auf den neuesten Stand zu bringen. In der Regel können Sie durch gefundene magische Ringe und Rüstungen die Rüstungsklasse einiger Helden um ein paar Punkte erhöhen oder Ihre Helden mit stärkeren Waffen ausrüsten.
Hin und wieder finden Sie ungewöhnliche Gegenstände (z.B. Masque of Evil), mit denen Sie vorläufig noch nichts anfangen können. Werfen Sie solche Gegenstände auf keinen Fall weg, manchmal werden diese in einem späteren Dungeon gebraucht.
Wenn Sie für das Knacken eines Truhenschlosses einen Erfahrungsbonus erhalten, sollten Sie sich den Inhalt der Kiste genau ansehen. Meistens finden Sie etwas, das Sie zum Lösen einer Aufgabe dringend benötigen.

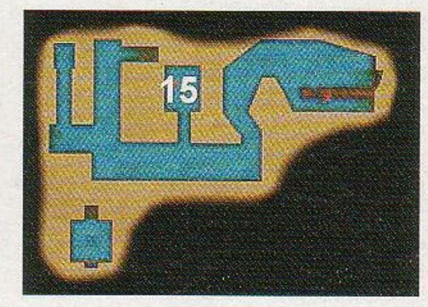
### 1. Das Grabmal



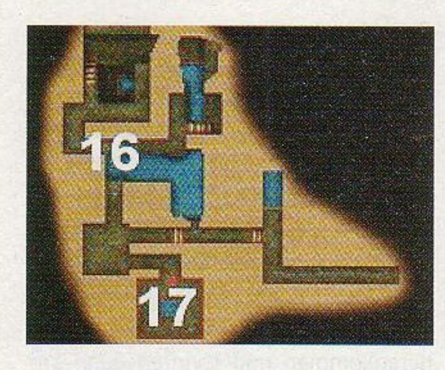

Erschaffen Sie eine Gruppe aus zwei Kämpfern und je einem Magier, einem Kleriker und einem Dieb. Der sechste Charakter sollte wahlweise ein Kleriker oder ein Magier sein. Mit Ihrem geringen Startguthaben kaufen Sie nur Waffen ein und nehmen dann die zwei Aufgaben vom Bürgermeister an. Erforschen Sie anfangs die Gebiete westlich der Stadt. Bald werden Sie auf erste Gegner treffen, die sich jedoch nur langsam bewegen. Daher können Sie bequem weglaufen, falls Ihre Hitpoints zur Neige gehen sollten. Beim See treffen Sie auf einen Toad (etwa bei 1), der Sie als Ukabu bezeichnet. Nachdem Sie die Wahrsagerin (2) aufgesucht haben, sollten Sie sich zu Toad Village (3) im Norden begeben. Über die Tunnels unter der Stadt gelangen Sie zum Haus des Anführers. Sagen Sie ihm, dass Sie der Ukabu sind, daraufhin wird er Ihnen eine Aufgabe stellen. Begeben Sie sich auf die Falltür, der Tunnel führt zu Haus 4. Sobald Sie das Heiligtum im Osten betreten, tauchen die bösen Kreaturen auf. Es sind sehr harte Brocken, die Sie mit Magie und Fernkampfwaffen ausschalten müssen. Nach dieser Aktion sollte jeder Held den Totempfahl berühren, um fünf Hitpoints dauerhaft zu erhalten. Anschließend holen Sie sich beim Chef der Toads Ihre Belohnung ab.
Jetzt ist Zeit, um in der Stadt Ihre Ausrüstung aufzubessern. Besuchen Sie auch die Ruinen von Bersault. Bei Position 5 und 6 erhalten Sie neue Aufgaben. Nun geht es zum Friedhof im Norden. Die angreifenden Skelette dürften Ihnen keine Probleme bereiten, lediglich der nette Herr mit der roten Mütze ist etwas kräftiger. Neben dem Eingang der Krypta finden Sie rechts eine Wachstatue. Sie müssen sie genauer untersuchen, um das Tor zu öffnen. Wenn Sie



nach unten steigen, erkennen Sie einen Hebel, den Sie drücken müssen.
Sie beginnen bei Position 1, bewegen sich dann zu der zusammengebrochenen Treppe (2) und steigen diese hinab. In Raum 3 wohnt ein Zwerg, bei 4 ist ein Holzstab zu finden, mit dem Sie bei 5 den Kristall aus dem Wasser fischen können. Den Kristall setzen Sie dann bei 6 ein. Schließlich fordern Sie im Obergeschoss F Lokis Ra heraus. Nehmen Sie das Amulett an sich, das er nach seinem Tod hinterlässt. Bei der kaputten Treppe müssen Sie ein Fass aufstellen, dadurch kommen Sie wieder nach oben. Sagen Sie der Statue bei 7 „SANCTUS KERAH" und dann „BLESSED BE KERAH". Bei 8 befinden sich verborgene Schalter, die Sie umlegen müssen, damit sich die Türen öffnen. Sie treffen bei 9 einen überaus zähen Gegner, der jedem Helden ca. tausend Erfahrungspunkte einbringt. Öffnen Sie bei 10 alle Särge, in denen sich nicht nur Mumien verbergen, sondern auch so manches Kleinod. Bei 11 treten Sie gegen mehrere Gegner an. Auf dem Boden finden Sie einen Kristall, der in einem der beiden Räume 12 zum Einsatz kommt. Dadurch entsteht eine Treppe, greifen Sie nach der Figur im Feuer. Diese Figur legen Sie in eine der Urnen bei 13. Die nächste Tür wird per Schalter geöffnet. Sie kommen zum Raum 14, wo sich einige Flammensäulen befinden. Die mittlere hat eine heilende Wirkung auf Ihre Helden. In den Nebenräumen müssen die beiden Schalter umgelegt werden, ohne dabei die mittlere Säule zu berühren. Mit etwas Glück gelingt es Ihnen, das Tor zu passieren, solange Ihre Gegner verhindern, dass es sich schließt. Im folgenden Raum beseitigen Sie zuerst den Feind und lassen sich danach durch das Loch fallen.

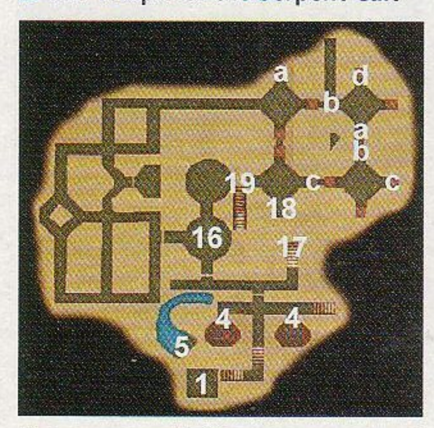



Sie kommen in einem neuen Bereich des Dungeons an, schwimmen sogleich zu 14 und steigen dort aus dem Wasser. Schlagen Sie sich dann bis zu Posi-

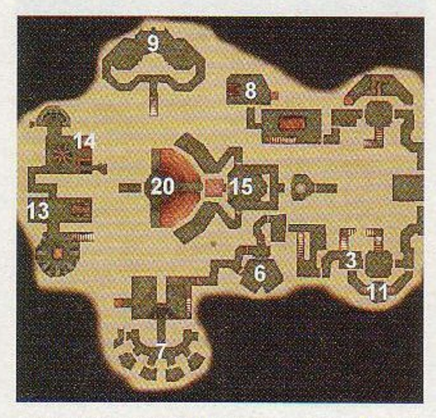



tion 16 im Obergeschoss durch. Nachdem Sie über den Abgrund bei 17 gesprungen sind, sprechen Sie mit dem größenwahnsinnigen Monster und legen einen Hebel um. Durch das Loch in der Mitte des Raums erreichen Sie einen langen Tunnel, der unter Wasser steht. Folgen Sie ihm zur Hauptebene des Dungeons zurück. Bei 5 liegt ein Goldschlüssel, mit dem Sie die Tür bei 18 aufschließen können. Sie werden einen Wächter vorfinden, unterhalten Sie sich mit ihm und nehmen anschließend das Signet aus dem Grab. Ein Besuch der anderen drei Grabkammern ist ebenfalls lohnenswert. Bei 5 finden Sie einen Schalter, der das Gitter öffnet. Verlassen Sie dadurch die Gruft. Sie müssen nun zur Stadt und dort Ihre Ausrüstung komplettieren sowie beschädigte Waffen reparieren. Suchen Sie das Orakel (7) auf, um neue Hinweise zu erhalten. Der Weg nach Westen wird im Laufe des Gesprächs frei.

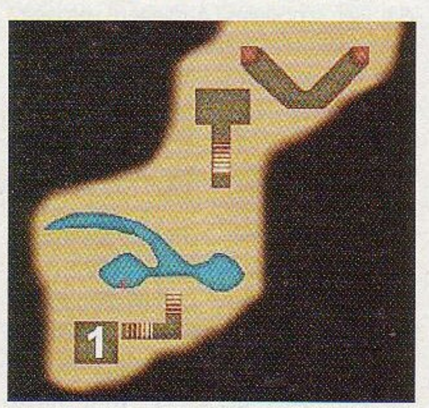
**2. The Temple of the Serpent Cult**




Der neue Landstrich muss vorerst mal erforscht werden. Beim Tempel des Schlangenkults treffen Sie einen Expriester, sprechen Sie ihn auf Kalah und seinen Schlüssel an. Durch diesen Hinweis erhalten Sie dann das gute Stück. Zum Tempel kommen Sie nur über den Umweg durch die Höhle bei 8. Ihre Startposition ist bei 1, von hier gehen Sie zu 2, wo Sie eine kleine Statue in einer Kiste finden und einstecken. Den alten Priester in Raum 3 müssen Sie töten, um seinen Schlüssel mitnehmen zu können. Dieser Schlüssel öffnet die Türen bei 4. Durch einen Unterwassertunnel erreichen Sie Position 5, wo eine Schlangenfigur verborgen ist. Sie sollten nun Raum 6 aufsuchen und dort den Schalter neben der Tür drücken. Ihre nächsten Gegner sind Affen! Nach deren Niederlage eilen Sie zum Bereich 7. Hier



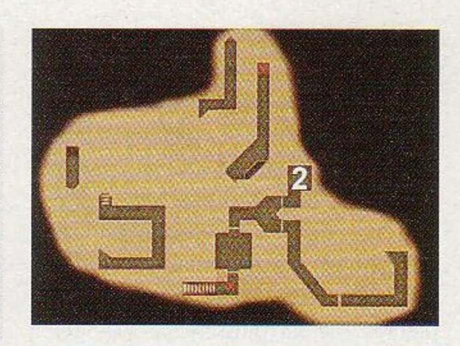

hält sich ein weiterer Affe auf. Er hat eine kleine Figur bei sich, die Sie ihm abnehmen müssen. Anschließend fallen Ihnen einige Priester zum Opfer, die heiligen Männer haben in der Regel einzelne Goldmünzen bei sich. Bei 7 sind Schalterkombinationen gefragt. Hierbei drücken Sie die Schalter entsprechend der nachfolgenden Listung. Nach jeder



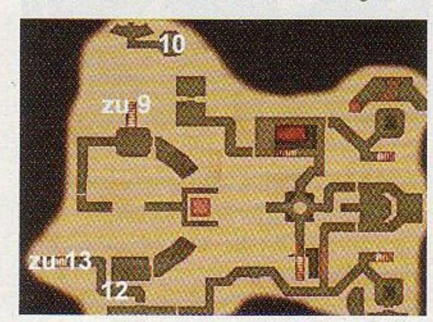

Kombination werfen Sie eine Münze in den Schlitz:

| an | aus | an | an |
|---|---|---|---|
| an | an | aus | an |
| an | an | an | aus |
| aus | an | an | aus |
| aus | aus | an | an |
| aus | aus | an | aus |

Die Türen werden sich nun öffnen. Die dritte Figur finden Sie in einer der




Schatztruhen. Begeben Sie sich jetzt zur Küche (8) und stecken dort zwei leere Flaschen ein. Der Lastenaufzug kann mit dem unscheinbaren Knopf aktiviert werden. Fahren Sie hinab und mit dem Lift am Ende des Gangs ins oberste Stockwerk. Hier finden Sie in einer Kiste die vierte und letzte Statue. Nun geht es zur Bibliothek (9). Stellen Sie die vier Statuen auf die Podeste in den Regalen. Die Schlangenfigur kommt auf das einzelne Podest im südlichen Regal. Nehmen Sie außerdem noch die Bücher mit. Der nun aktivierte Aufzug bringt Sie nach oben. Im folgenden Raum (10) können Sie Ihre Vergiftungen heilen und den Runenstab mitnehmen. Bei 11 finden Sie eine Schlange vor, die Ihnen Räucherkerzen beschert, wenn Sie in den Schlitz eine Münze stecken. Der Inquisitor bei 12 besitzt einen Schlüssel zu Zelle 13, in der ein Gefangener sitzt, der gegen tausend Goldstücke alle Geheimnisse der Priester ausplaudert. In den Raum 14 legen Sie ein Spinnenei, auf den Rost im darunter liegenden Raum stellen Sie eine leere Flasche aus der Küche. Drehen Sie zweimal kräftig das große Rad und nehmen die Flasche wieder mit, die nun mit Spinnennektar gefüllt ist. Jetzt ist ein Ritual in Raum 15 angesagt, dazu werfen Sie die Räucherstäbchen ins Feuer, geben den Spinnennektar dazu und berühren abschließend das Feuer mit dem Runenstab. Doch der Geist möchte Sie testen, die Antworten zu seinen Fragen entnehmen Sie dem Buch, das Sie in der Bibliothek gefun-

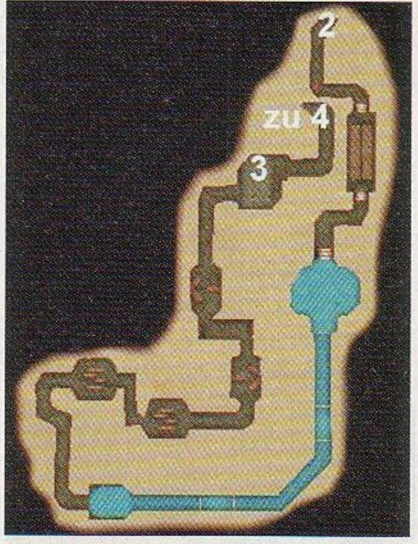


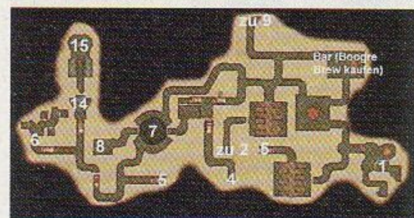
den haben. Weiter bringt Sie der Fahrstuhl, benutzen Sie den Hebel und lassen sich in die Tiefe fallen. Sie befinden sich wieder in der Startetage. Drücken Sie bei 16 den Knopf und laufen dann zu 17, wo Sie sich erfrischen können. Neu gestärkt treten Sie sodann der mächtigen Hauptschlange Xydusa gegenüber. Eine erbitterte Schlacht entbrennt. Hierbei müssen Sie sich gelegentlich dem Einflussbereich der Schlange entziehen, um neue Kräfte zu sammeln. Nach Ihrem Erfolg können Sie mit den Aufzügen a bis c zum Schalter 18 gelangen, den Sie umlegen. Fahren Sie nun mit dem Aufzug d zu einem Priester. Erzählen Sie ihm, dass Sie Xydusa gesehen, aber noch nie von ihrem Nektar gekostet hätten. Sie erhalten einen Schlüssel, der bei 19 zum Einsatz kommt. Steigen Sie die Treppe hoch. Bald gelangen Sie per Aufzug zu Raum 20, wo Sie den Endkampf gegen die Hohepriesterin austragen müssen. Sie sollten den großen Saal sofort verlassen und somit den Kampf mit ihren Schergen in den kleinen Nebengängen aufnehmen. Die Hexe selbst stellt wegen ihrer starken Magie ein größeres Problem dar. Mit Feuerzaubern können Sie ihr ganz gut Kontra geben. Nach dem Sieg nehmen Sie unbedingt die Maske des Bösen mit. Verlassen Sie den Tempel durch die Tür hinter dem Altar. In Ishad N Ha können Sie Ihre Ausrüstung wieder optimieren und neue Aufträge an Land ziehen, bevor Sie Richtung Shurugeon Castle weiterreisen.

### 3. Die Höhle der Boogres



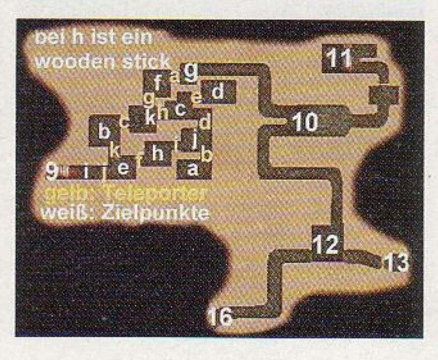

Sprechen Sie bei 1 mit Erzebette. Sie weiß einiges über die Dungeons in der Nähe zu berichten und hat außerdem noch eine Aufgabe für Sie. Auch der Rattenmensch beim ausgebrannten Haus (2) bittet Sie um einen Gefallen.




Vorerst jedoch müssen Sie ein großes Stück Land erforschen. Achten Sie dabei auf die mächtigen Pflanzenmonster, gegen die man am besten ausschließlich Magie einsetzt. Stoßen Sie sodann zur Höhle 3 vor und betreten diese. Sie stürzen in die Tiefe und landen bei Position 1. Machen Sie den S Keser da auf sich aufmerksam, indem Sie beispielsweise ein Fass zerschlagen. Sie bekommen nun ein viel schöneres Aussehen verpasst. Bald taucht eine Wache auf. Im Gespräch versuchen Sie ihr klarzumachen, dass Sie kein Golddieb sind. Daraufhin werden Sie freigelassen, begeben sich sogleich zum Trainingsparcours bei 2 und absolvieren diesen.

In einer Kiste bei 3 finden Sie einen Holzstab. Über 4 gelangen Sie in die Haupthöhle zurück. Der Durchgang 5 führt zum Kerker (6), in das Schloss stecken Sie einfach den Holzstab. Ein Geist in einer der Zellen wird Ihnen erzählen, was zu tun ist. Außerdem finden Sie in einer Truhe einen zweiten Holzstab. Vergessen Sie nicht, den Holzstab von 6 wieder mitzunehmen. In Arena 7 müssen Sie gegen einen Koloss antreten. Verlassen Sie sich auch hier hauptsächlich auf Ihre magischen Kräfte, auch wenn sich der Kampf dadurch relativ lange hinzieht. Sie können dem Gegner aber auch ausweichen. Lassen Sie ihn dazu nahe an sich herankommen und sprinten dann am Rand der Arena entlang auf die andere Seite. In Raum 8 finden Sie Grunaxes Ring aus dem Gefängnis und einen weiteren Holzstab.

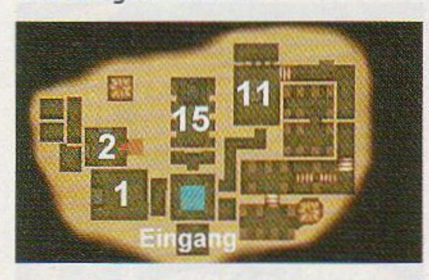



Mit dem Ring gehen Sie zum Labyrinth (9). Bei h liegt wieder ein Holzstab, bei 10 nimmt Pris kiel a den Ring entgegen. Er öffnet Ihnen den Zugang zu den Gemächern der Königin (11), welche Sie besiegen müssen. Anschließend schnappen Sie sich das „Evil Eye" sowie den fünften Holzstab. Um zu Raum 12 zu kommen, müssen Sie kämpfen. Dabei gehen Sie gegen die kräftigen Pflanzenmonster mit Fernwaffen und Magie vor. Wenn Sie diese Kreaturen in den Irrgarten 9 locken, werden sie orientierungslos umherteleportieren und sich auf diese Weise langsam selbst zerstören. In Raum 12 können Sie die Holzstäbe mit Geschick in die Löcher einsetzen. Wichtig ist, dass am Ende die beiden südlichsten Plattformen und die, die Sie brauchen, um auf die beiden anderen steigen zu können, ausgefahren sind.

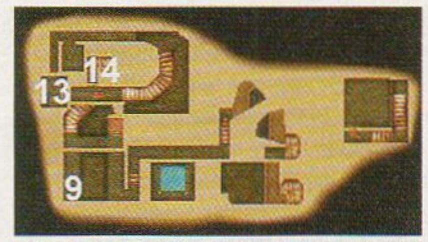
Verlassen Sie das Dungeon im Osten (13), wodurch Sie in der Außenwelt bei Position 4 landen. Hier müssen Sie weitere Gegner beseitigen, vor allem das doppelköpfige Monstrum bei 5. Dieses hat eine Wunderlampe bei sich, die drei Helden einen Wunsch erfüllt. Wählen Sie weise! Ihr Abenteuer geht nun in der Höhle weiter. Diesmal müssen Sie zu Raum 14, wo Sie das böse Auge einsetzen können. Sie treffen abermals auf mehrere Pflanzenmonstren, denen Sie nur mit Magie beikommen können. Wenn Sie Glück haben, bleiben die Kreaturen mit einem Boogre in einem Gang stecken und Sie können aus der Ferne bequem Ihr magisches Handwerkszeug anwenden. Alle Helden müssen nun das Idol in Raum 15 berühren, um ihr normales Aussehen zurückzuerhalten. Bei 16 befindet sich der Ausgang.

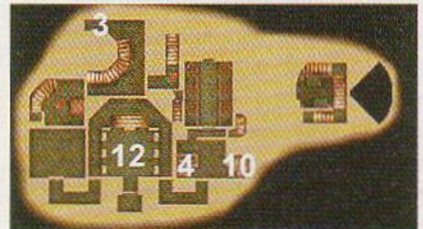
Nehmen Sie sich nun wieder etwas Zeit, um Ihre Gegenstände zu identifizieren und mit dem erbeuteten Gold neue Ausrüstungen anzuschaffen. Spätestens jetzt sollten Ihre Helden den Gilden der Stadt beitreten. Dort gibt es verbesserte, auf die jeweiligen Charakterklassen zugeschnittene Gegenstände zu kaufen.

## 4. Shurugeon Castle

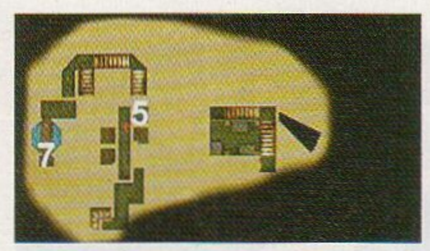


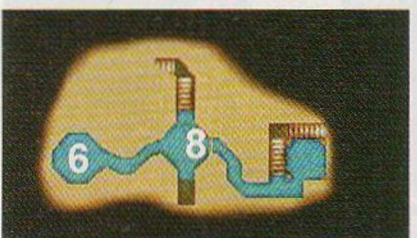

Erforschen Sie zu Beginn das Land rund um Shurugeon Castle. Das Schloss lässt sich nicht direkt betreten, Sie müssen erst im Wassergraben nach einer Stelle suchen, bei der Sie untertauchen können. Folgen Sie dem Tunnel; an einer der Wände am Grund des Ausgangs-




schachts befindet sich ein kleiner Schalter, der das Gitter an der Wasseroberfläche öffnet. Durch das Loch in der Südmauer des Schlosses erreichen Sie den Innenhof. Auf einem der beiden Türme bei der Zugbrücke entdecken Sie einen Schalter, mit dem diese heruntergelassen werden kann. Jetzt steht Ihnen die Burg offen.
In Raum 1 treffen Sie D Sotos Geist, danach beseitigen Sie Ihre Widersacher. Bei 2 nehmen Sie den Schlüssel vom Haken der Südwand, durchsuchen die Westräume und fahren mit dem Aufzug hinab. Unten treffen Sie Ardibren bei 3. Wenn Sie Ihre Feinde beseitigt



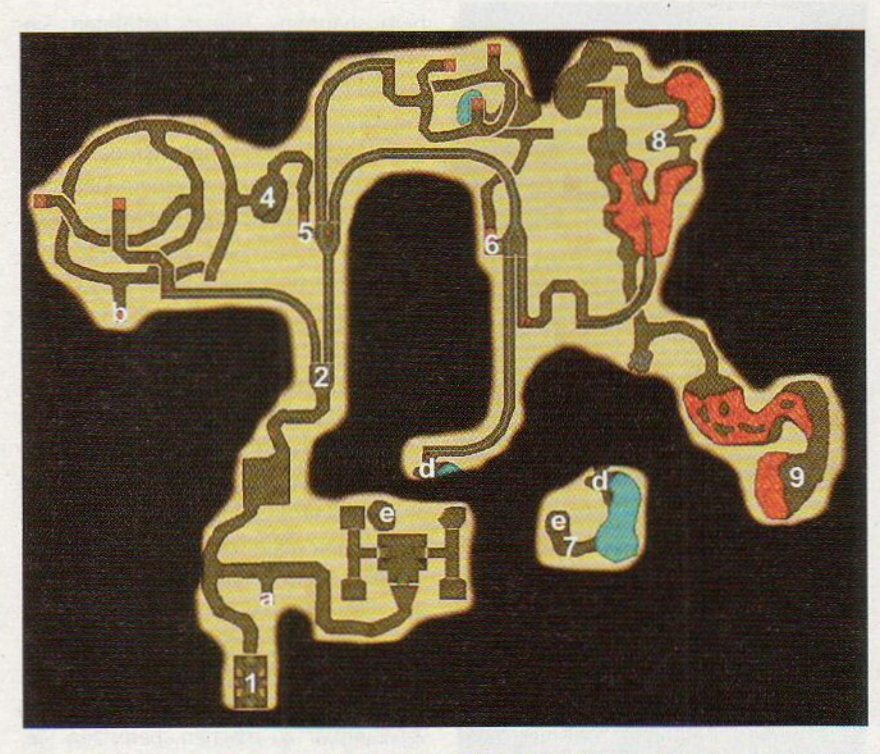



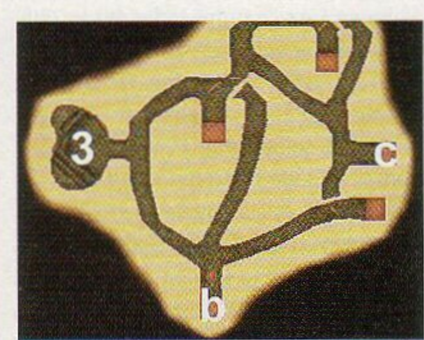

haben, können Sie mit ihm sprechen. Hören Sie sich an, was er zu sagen hat. Sie treffen ihn bei Position 6 der Weltkarte wieder, er wird Ihnen das erste Evil Element überreichen. Danach geht es zurück ins Schloss.
Eine Treppe bei 4 bringt Sie nach unten zum Kerker. Betätigen Sie hier den Schalter im Süden. Durch das Loch in Zelle 5 kommen Sie zur Kanalisation. Im größten Raum (6) sind einige Edelsteine zu entdecken. Eilen Sie dann die Treppe hinauf, bei der Abzweigung halten Sie sich rechts und besiegen Azgorax, einen kräftigen Dämonen. Ein Hebel bei 7 öffnet das Tor bei 8, wodurch Sie zu Lysandra of Yur gelangen. Gestatten Sie ihr auf keinen Fall, einen Ihrer Helden zu berühren – dieser würde dadurch in einen Vampir verwandelt werden! Es wäre besser, Lysandra zu töten, um Ihre Helden zu schützen und an das Evil Element zu kommen. Steigen Sie in Lysandras Wohnraum weiter aufwärts, Sie erreichen durch eine der typischen Schleusenkammern die Schlosskapelle. Auf der Treppe nach oben treffen Sie D Sotos Geist. Im selben Raum finden Sie ein Evil Element. Anschließend gehts wieder zum Schloss. Wenn Sie bei 8 die Treppe benutzen und sich links halten, gelangen Sie in den Hauptflügel des Schlosses zurück. Bei 9 finden Sie eine Kurbel, bei 10 führt eine Treppe zum Quartier des Schlosspersonals. In der Schmiede bei 11 töten Sie den Schmied und anschließend das Skelett im Nordraum (z.B. mit einem Feuerball). Das Tor zu diesem Raum wird sich öffnen und Sie erhalten ein weiteres Evil Element. Gehen Sie zu Raum 12 und ziehen an den nicht aktivierten Gargoylezungen, bis alle Zungen außer der im Nordosten heraushängen. Zuletzt betätigen Sie auch diese, das Tor im Süden geht nun auf und Sie bekommen dort das letzte Evil Element. Die Kurbel aus Raum 9 benutzen Sie nun bei 13, daraufhin erhalten Sie Zugang zu einem Geheimraum, wo ein weiterer Hebel gedrückt werden muss. In einer der Truhen entdecken Sie eine kleine Figur. Das Gitter im Gang hat sich geöffnet. Steigen Sie zum Turm hinauf (14) und platzieren die fünf Elemente des Bösen auf den dafür vorgesehenen Sockeln. Danach legen Sie die Maske des Bösen (aus dem Tempel des Schlangenkults bei 20) auf das Podest in der Mitte. Sie können die Maske wieder aufnehmen, sobald der Blitz darin eingeschlagen hat. Kehren Sie danach zum Eingangsraum zurück. Mit dem Schlüssel von Position 2 können Sie die Türen aufsperren. Bei 15 treffen Sie auf Haleabus. Um ihn verwundbar zu machen, benutzen Sie die Maske des Bösen an ihm. Dadurch dürfte der folgende Kampf kein Problem mehr darstellen. Nach seinem Tod erscheint D Sotos Geist. Sprechen Sie ausgiebig mit ihm, er wird Ihnen das Zauberwort verraten, mit dem Sie den großen Drachen Erathsmedor ansprechen können: „ELSERAMAVIN“. Nehmen Sie noch die Robe aus dem Nebenraum an sich.

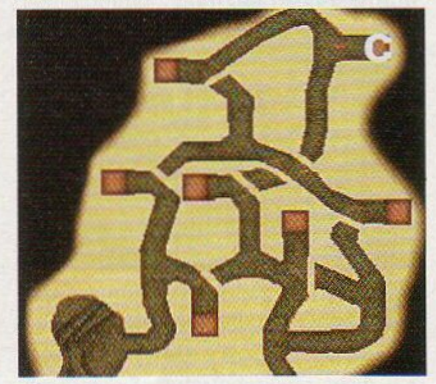
## 5. Die Stout Mines




Um in die Drachenhöhle zu kommen, müssen Sie durch den westlich gelegenen Gang laufen. Dieser wird jedoch von einem bronzenen Drachen bewacht. An der Bronzestatue kommen Sie nur vorbei, wenn Ihnen König Freyedirs aus den Stout Mines eine spezielle Rüstung schmiedet. Anschließend sprechen Sie mit dem Pförtner der Minen, er wird einräumen, dass die Arbeit ihn sehr durstig gemacht hat.




Mit dem Fass, das Sie in der Bar in der Boogre-Höhle gekauft haben, lässt er sich bestechen. Nachdem er das Fass bekommen hat, lässt er Sie in die Minen.

König Freyedirs finden Sie bei Position 1. Er erklärt sich dazu bereit, für Sie einen Dragon Armor herzustellen. Dazu müssen Sie ihm lediglich einen Klumpen Dragon Ore bringen. Bei 2 steigen Sie auf die linke Transportplattform und betätigen den Hebel. Sie erreichen ein mehrstöckiges Labyrinth, in dem Sie einen Iron Rod (3) und einen Pickel (4) finden müssen. Dieser graubraune Pickel hebt sich leider nicht sonderlich gut vom gleichfarbigen Untergrund ab. Mit dem Iron Rod bringen Sie die andere Plattform bei 2 zum Laufen. Die Hebel 5 und 6 stellen die Weichen. In den Flammenhöhlen können Sie bei 8 und 9 je einen Klumpen Drachenerz erbeuten. Die Höllenhunde dort sind im Nahkampf am besten auszuschalten. Den Verräter Raskalion können Sie bei 7 finden. Er hat einen Tunnel gebaut, der direkt in die Schatzkammer des Königs führt. Bedienen Sie sich! Sie müssen nun das Drachenerz zu dem König bei 2 bringen, dafür erhalten Sie Ihre Drachenrüstungen. Geschickte Diebe können die Klumpen Drachenerz vom König stehlen und sie ihm wieder zurückgeben. Auf diese Weise erhalten Sie mehrere Drachenrüstungen.

Mit den Rüstungen (eine reicht) können Sie den Bronzedrachen passieren. Der Charakter, welcher die Rüstung trägt, muss angewählt sein. Vor Ihnen liegt ein dunkler Gang. Was wird wohl noch alles auf Ihre Helden zukommen?

Fortsetzung folgt...

# Sudden Strike (Teil 3)

**Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) führt weiter Krieg – die komplette Lösung finden Sie nächsten Monat auf unserer Cover-CD.**

## M09, Fabriken einnehmen

*Schneller Sieg:* Speichern Sie Ihren aktuellen Spielstand, drücken dann „ESC" und wählen „Beenden". Im neuen Menü entscheiden Sie sich für „Mission beenden" und bestätigen mit „JA". Dadurch öffnet sich das Statistikfenster, wo Sie den Button „WIEDERHOLEN" drücken. Die Mission beginnt wieder von vorne. Sobald das normale Spielfeld erscheint, drücken Sie SOFORT die Pausetaste, denn Sie haben nur etwa 15 Sekunden Zeit für den Trick. Auf der Übersichtskarte sehen Sie an der südöstlichen Ecke einen hellen Fleck, auf den Sie entweder mit der Maus klicken oder dorthin scrollen. Sie entdecken zwei Haubitzen, die Ihnen gehören! Lassen Sie den Pausemodus aktiv, denn ansonsten würden Ihre Haubitzen sofort zerstört werden. Markieren Sie beide Geschützmannschaften, geben den Befehl „Entladen" und tätigen dann einen Rechtsklick auf den Feldweg. Deaktivieren Sie die Pause dann nur so lange, bis die Männer von den Haubitzen gestiegen sind. Südlich sehen Sie zwei Wachtürme und ein von Kisten umringtes Lagerhaus. Die Mission ist erfüllt, wenn dieses Lagerhaus zerstört wurde! Da die Haubitzen nicht auf so kurze Distanz feuern können, lassen Sie drei Soldaten direkt in das Lagerhaus stürmen und es besetzen. Zur Ablenkung des Feindes befehlen Sie dem vierten Soldaten, in das nahe liegende Haus zu rennen. Die feindlichen Haubitzen zerstören schon bald das eigene Lagerhaus. Rührt sich längere Zeit nichts, holen Sie einen Soldaten aus dem Lagerhaus und provozieren die Russen.

**Tipp:** Lassen Sie z.B. Offiziere oder Motorräder auf eigene Panzer feuern, damit die Erfahrungspunkte und die Sichtweiten verbessert werden. Sie können auch stärkere Einheiten aufeinander feuern lassen. Beobachten Sie jedoch den Beschädigungsgrad der beschossenen Einheit und stellen Versorgungs-LKWs bereit, die Schäden sofort reparieren.

*Lagebesprechung:* Hier folgt der normale Lösungsweg. Die Besprechung des Einsatzes lässt sich auch abkürzen, denn Sie müssen nur das Lagerhaus am südöstlichen Kartenrand zerstören. Dazu reicht ein Soldat, der das Lager erreicht und sprengt. Nach dem Trompetensignal scrollt die Karte automatisch zur entscheidenden Stelle. Vorerst ist der Feind weit überlegen, achten Sie besonders auf die rund dreißig russischen Haubitzen und die weitsichtigen Feindspäher. In den Häusern und Bunkern sitzen Soldaten mit maximaler Sichtweite. Diese feuern nicht von selbst und werden daher nicht automatisch entdeckt! Erst wenn eine Ihrer Einheiten in den Sichtradius kommt, wird sie von treffsicheren Haubitzen zerstört. Erkunden Sie daher äußerst vorsichtig und mit Männern, die ebenfalls eine hohe Sichtweite besitzen. Lassen Sie Späher vorher auf eigene Panzer schießen, um die Sichtweiten zu maximieren. Um den Fluss zu überqueren, können Sie die Nordbrücke und die Zentralbrücke benutzen. Bauen Sie aber keine Pontonbrücke im Norden! Der Feind wird später an dieser Stelle selber versuchen, per Pontonbrücke überzusetzen, was Sie jedoch ignorieren können. Zwischen Nord- und Zentralbrücke besteht eine weitere Möglichkeit für eine Pontonbrücke. Auf der anderen Seite befindet sich ein kleiner Bunker. Die gesamte Nordroute ist am stärksten befestigt. Dort erwarten Sie unter anderem auch mehrere Katyushas. Der Weg über die Zentralbrücke ist ebenfalls sehr beschwerlich. Weiterhin können Sie am Fluss zwei schmale Übergänge in der Nähe der Nordbrücke und im Süden entdecken. Diese primitiven Astbrücken können nur von Fußsoldaten überquert werden. Auch Motorräder oder Kanonen können dort nicht übersetzen. Dennoch ist die südliche Astbrücke ein wichtiger Schlüssel zum Sieg!

*Fabriken:* Auf Ihrer Flussseite befinden sich zwei Waffenfabriken, die Westfabrik (westlicher Kartenrand) und die kleinere Südwestfabrik. Wenn Sie die Fabrikgelände einnehmen können, ohne die Gebäude und Tanks zu beschädigen, produzieren die Gelände neue Einheiten für Sie! Ansonsten werden feindliche Einheiten hergestellt. In der Westfabrik kommen Tiger und Elefanten aus dem Südlagerhaus, Versorgungs-LKWs, Haubitzen und PAKs werden im Nordlagerhaus gebaut. So können Sie eine äußerst schlagkräftige Panzerbrigade herstellen. In der Südwestfabrik kommen zumindest PAKs aus dem Westlagerhaus. Scheinbar ist die Anzahl der produzierbaren Einheiten nicht nur begrenzt, es besteht auch eine Koppelung zwischen den Fabriken! Wenn die erste Fabrik die Produktion einstellt, noch bevor Sie die zweite eingenommen haben, wird die andere Fabrik möglicherweise keine weiteren Einheiten mehr heranschaffen.

1) Starten Sie das Spiel neu, lassen alle Truppen dort, wo sie stehen und übernehmen die Südwestfabrik. Versuchen Sie, zwei komplette Fallschirmspringereinheiten am südlichen Ende des Feldwegs (verläuft an der Ostseite der Südwestfabrik nach Süden) abzusetzen. Da der Feind FLAKs auf der Flugroute stehen hat, brauchen Sie ein Ablenkungsmanöver. Wählen Sie im Menü das Symbol für die Fallschirmspringer und befehlen einer Zweierstaffel loszufliegen. Unmittelbar danach ordern Sie mit Hilfe des Augesymbols nacheinander drei Aufklärungsflugzeuge zum gleichen Einsatzgebiet. Da die Aufklärer wesentlich schneller als die Truppentransporter sind, ziehen diese entbehrlichen Maschinen das FLAK-Feuer auf sich. Stellen Sie dazu die Spielgeschwindigkeit auf Maximum ein! Wahrscheinlich brauchen Sie mehrere Versuche. Ihre Scharfschützen greifen die Fabrik dann von Süden aus an und erobern sie spielend (Panzerfäuste vorher auf „Feuer einstellen"). Achtung! Nordwestlich stehen im Unterholz außerhalb des Geländes zwei weitere PAKs. Sollte ein Gebäude oder Tank zerstört werden, müssen Sie es noch mal versuchen, denn sonst werden keine Einheiten produziert. Um sich vor den folgenden russischen Gegenangriffen von Nordosten mit T-34 Panzern zu schützen, platzieren Sie zunächst drei bis vier Geschütze an der Nordostecke des Fabrikgeländes und Scharfschützen im Nordostturm, im Fabrikgebäude sowie in den beiden Scheunen. Manchmal wird die Fabrik von Katyushas zerbombt, Sie brauchen also auch etwas Glück.

**Tipp:** Stellen Sie Soldaten auf „Feuer einstellen" und setzen diese in Aussichtstürme oder Gebäude. Dadurch bleibt Ihr Späher für Feinde unsichtbar.

2) Nehmen Sie die Westfabrik ein. Sie könnten mühsam mit der ganzen Armee (vorne Panzer und Leute mit guter Sicht, hinten Sechsfachwerfer) nach Süden vorrücken. Oder Sie setzen unkompliziert Fallschirmjäger ein. Aus dem Gelände führen Eisenbahnschienen zum westlichen Kartenrand. Nördlich davon steht eine kleine Baumgruppe. Setzen Sie eine Flugzeugladung Fallschirmjäger in dieses Waldstück ab und tasten sich mit den Scharfschützen langsam vor. Schalten Sie alle Soldaten auf „Stellung halten", die Panzerfäuste und Offiziere zusätzlich auf „Feuer einstellen". Um das Gelände nicht durch den Westeingang zu betreten, arbeiten Sie sich dicht am Lagerzaun vorbei nach Süden und dann nach Osten vor. Erst wenn alle erreichbaren Feinde ausgeschaltet sind, gehen Sie durch den Südeingang und weiter vorsichtig durch das ganze Lager. Ein Offizier und zwei Scharfschützen reichen dabei aus, um das Lager zu übernehmen. Die Fabrik gehört Ihnen, wenn die Meldung *„Sie haben noch fünf Minuten Zeit, um ..."* erscheint. Eventuell müssen Sie das Gelände für die Aktivierung nachträglich durch den Westeingang betreten. Schalten Sie einen Scharfschützen auf „Feuer einstellen" und setzen ihn als Späher in den Nordturm.

3) Die neu produzierten Einheiten dürfen nicht selbstständig zur Nordseite der Westfabrik fahren, sonst wird ein Panzerbataillon zu früh aufgeschreckt. Besetzen Sie auch nicht das Geschütz und die Bunker im Norden und bleiben mit allen Einheiten südlich der vier schmalen Tanks. Ziehen Sie lieber die neuen Haubitzen dicht zu den Eisenbahnschienen zurück und erledigen gesichtete Panzer mit Granaten. Da bald heftige Angriffe von Norden, Osten und eventuell Süden erfolgen, sichern Sie die Fabrik. Nur die Westseite können Sie ungeschützt lassen. Auch in das Fabrikgebäude setzen Sie einen Soldaten mit „Feuer einstellen". Geschütze brauchen Sie zur Not nur mit einem Soldaten ausrüsten. Bauen Sie die Verteidigung aus und stoßen nach Norden vor, um das feindliche Panzerbataillon zu schwächen.

4) Später folgen massive Infanterieangriffe an der Ostseite der Fabrik. Arbeiten Sie sich daher langsam mit Ihren nördlichen Truppeneinheiten an die Westfabrik heran und kommen gleichzeitig mit Einheiten von der Fabrik, um die restlichen russischen Panzerverbände in die Zange zu nehmen. Zur Absicherung stellen Sie die Sechsfachwerfer in die Mitte des Geländes. An der Ostseite setzen Sie eine Kompanie Infanterie und einige Weitsichtige hinter die Bäume. Verstärken Sie die Linie zudem ständig mit Panzern.

5) Stoßen Sie dann von der West- zur Südwestfabrik vor, um den erforderlichen Nachschub heranzuschaffen und die zweite Fabrik stärker zu befestigen. Wenn Sie von der Südwestfabrik nach Osten schauen, sehen Sie beim Fluss zwei Hütten mit Feld und einen Heuhaufen. Etwas weiter nördlich liegt die Astbrücke, zu der Sie sich vorarbeiten müssen. Fahren Sie dicht am Fluss entlang bis zu dem Plateau. Dort müssen Sie die Bäume zwischen Plateau und Ufer wegschießen, nehmen Sie nicht den Feldweg zur Stadt. Dadurch umgehen Sie die meisten Stellungen. Halb hinter einem Baum versteckt liegt zwischen Astbrücke und Stadt ein kleiner Bunker. Gehen Sie langsam mit dem Cursor über das Gebiet, wenn in der Statuszeile „Unterstand" erscheint, haben Sie ihn gefunden. Hier und in den nahe stehenden Häusern sitzen hervorragende Späher, die den umliegenden Haubitzen den kleinsten Mucks melden. Zerstören Sie also zuerst den Bunker und die Gebäude mit Feldhaubitzen, bevor Sie weiter vordringen.

6) Jetzt müsste das Gebiet von der Nordwestkarte bis zur Astbrücke Ihnen gehören. Bringen Sie Ihre Infanterie in kleinen Gruppen über die Astbrücke. Auf der anderen Seite lassen Sie die Soldaten am Fluss entlang zum südlichen Kartenrand marschieren und schicken sie dann nach Osten, wo sie sich vor dem kurzen Flussarm versammeln. Wenn alle Kämpfer zusammen sind, markieren Sie die ganze Truppe und drücken mit „X" ein paar Mal „Verteilen". Wählen Sie den Menüpunkt „Stürmen" – Taste „E". Dann folgt ein Rechtsklick direkt auf das Lager, das sich bei den beiden Wachtürmen befindet. Entspannt können Sie Ihren Männern beim Siegen zusehen.

## M10, Überraschungsschlag

Starten Sie von vorne, wie bereits in Mission neun beschrieben. Die Karte scrollen Sie ganz nach Nordosten in die oberste Ecke. Scrollen Sie von dort ein kurzes Stück am östlichen Kartenrand entlang bis zu der kleinen Insel. Darauf erkennen Sie zwei große Bunker und ein Haus. Die Insel ist Ihr Zielort, wenn nur eine Ihrer Einheiten die Insel erreicht, ist die Mission erfüllt. Die Rote Armee hat auch noch versäumt, genügend Flugabwehrgeschütze (FLAG) aufzustellen. Am besten schicken Sie einfach ein Flugzeug los. Wählen Sie im Menü eines der kleinen Fallschirmsymbole und tätigen einen Rechtsklick auf die Insel. Nach der Bestätigung können Sie gelassen auf den Sieg warten. Es ist dabei völlig egal, ob Sie Kisten oder Männer abwerfen lassen.

**Tipp:** Manchmal wird eine Mission nicht beendet, obwohl alle Missionsziele erfüllt wurden. Die Ursache sind oft feindliche Einheiten, die keine Munition mehr haben. Da sie sich nicht mehr rühren, sind sie schwer zu entdecken. Vernichten Sie dann alle Gebäude und Bunker auf der Karte und schauen auch hinter Baumgruppen nach.

Fortsetzung folgt...

# Tipps & Tricks

## Delta Force: Land Warrior

Die Tilde-Taste (links von der 1) öffnet folgenden Cheats Tür und Tor:

| | |
|---|---|
| **drury** | volle Munition |
| **kariya** | unbegrenzte Munition |
| **roy** | volle Lebensenergie |
| **corbet** | Unsichtbarkeit |
| **domi** | zusätzliche Artillerieschläge |

## Evil Islands

Die Tilde-Taste öffnet auch hier die gute Konsole, in der zuerst **thingamabob** eingetippt wird, gefolgt von diesen Cheats:

| | |
|---|---|
| **help** | die Cheats werden aufgelistet |
| **give 0 money X** | X Geldeinheiten |
| **give 0 exp X** | X Erfahrungspunkte |
| **fps 0 or 1** | Framerate wird angezeigt |

## FIFA 2001

Folgende Fußbälle werden einfach im Hauptmenü ausgekullert:

| | |
|---|---|
| **Gimmethemoney** | zusätzliches Geld |
| **Playersmaybe** | Bonusspieler |
| **Bigheads** | Wasserköpfe |

## No One Lives Forever

Marcel Smuz belieferte uns zur Komplettlösung zusätzlich noch mit folgenden Cheats, die in der mittels **T** zu öffnenden Konsole eingegeben werden:

| | |
|---|---|
| **mpimyourfather** | Unverwundbarkeit |
| **mpwegotdeathstar** | unbegrenzte Munition |
| **mpkingoftehmonstars** | alle Waffen + volle Munition |
| **mpmaphole** | Mission wird beendet |
| **mpdrdentz** | volle Gesundheit |
| **mpwonderbra** | volle Schutzweste |
| **mpgoattech** | alle Waffenupgrades |
| **mpasscam** | Außenperspektive |
| **mprosebud** | Schneefahrzeug wird erschaffen |
| **mppos** | Position wird angezeigt |
| **mpmiked** | Spiel wird verlassen |
| **mpbuild** | Game-Version wird angezeigt |

## Cossacks: European Wars

Strategische Kosaken drücken im Spiel die **Enter**-Taste und beschummeln ihre Feinde mit diesen Helferlein:

| | |
|---|---|
| **money** | zusätzliche Ressourcen |
| **supervizor** | Kriegsnebel ein/aus |
| **izmena** | Spieler wird gewechselt (numerische Tasten) |
| **multitvar** | Zugriff auf alle Einheiten mit der P-Taste |
| **www** | die letzten drei Cheats werden aktiviert |

## Herrscher des Olymp: Zeus

Weltenherrscher aufgemerkt: Berühren Sie zeitgleich die Tasten **Strg+Alt+C**, woraufhin Ihnen folgende Zaubersprüche offenbart werden:

| | |
|---|---|
| **Delian Treasury** | 1000 Geldeinheiten |
| **Ambrosia** | Mission wird gewonnen |
| **Fireballs from Heaven** | Feuerball |
| **Bowvine and Arrows** | Türme verschießen Kühe statt Pfeile |
| **Cheese Puff** | Käse-Sitze für die Arbeiter |

## Airfix Dogfighter

Große Cheats für kleine Flieger, die einfach im Game eingegeben werden:

| | | | |
|---|---|---|---|
| **hybris** | Unverwundbarkeit | **racerwagen** | man darf einen Wagen fahren |
| **hefaistos** | alle Waffen | | |
| **athena** | höchster Tech-Level | **slomo** | Slow Motion |
| **admiral** | alle Medaillen | **birgeroco** | Spiel läuft schneller |
| **autopilot** | Autopilot | **hades** | Mission wird verloren |

Der folgende Code wird im Missionsauswahl-Screen eingetippt:

**prometheus** alle Missionen anwählbar

## Tony Hawk's Pro Skater 2

Die Cheats müssen folgendermaßen eingegeben werden: Das Spiel wird pausiert, die Taste **7** auf dem Zahlenblock gedrückt gehalten und hernach der Rest des Codes eingegeben. Wurde alles korrekt ausgeführt, wackelt der Bildschirm kurz.

**Riesencheat**
Leertaste, Leertaste, Leertaste, C, V, hoch, runter, links, hoch, C, V, Leertaste, V, B, Leertaste, V, B. Wird danach der Lauf beendet, hat man alle Videos und Skater freigeschaltet.

| | |
|---|---|
| **Special Balken immer voll** | hoch, C, C, V, rechts, hoch, B, V |
| **Turbo-Modus** | runter, C, V, rechts, hoch, B, runter, C, V, rechts, hoch, B |
| **alle Werte auf 10** | Leertaste, V, B, C, V, hoch, runter |
| **Blut ein- und ausschalten** | rechts, hoch, C, V |
| **dicker Skater** | 4mal Leertaste, links, 4mal Leertaste, links, 4mal Leertaste, links. Je öfter man den Cheat wiederholt, desto dicker wird der Skater |
| **dünner Skater** | 4mal Leertaste, C, 4mal Leertaste, C, 4mal Leertaste, C. Je öfter man den Cheat wiederholt, desto dünner wird der Skater |
| **Neversoft Skater** | hoch, C, C, V, rechts, hoch, B, V. Danach muss ein neuer Skater mit dem Namen eines Entwicklers erstellt werden |
| **große Köpfe** | C, B, hoch, links, links, C, rechts, hoch, links |

## Wanted: Tipps & Cheats & Lösungen

Damit diese Seiten aktuell und hilfreich bleiben, sind wir auf Ihre Unterstützung angewiesen. Wir freuen uns über alle Zuschriften, ganz egal ob umfangreiche Lösung oder knapper Tipp. Für jeden auf diesen Seiten veröffentlichten Beitrag erhält der Einsender je nach Umfang und Qualität der Lösungshilfe

### ein Honorar von DM 50,– bis zu DM 1000,–

**Spielregeln:**
* Bitte keine aus anderen Zeitschriften oder dem Internet kopierten bzw. abgeschriebenen Lösungshilfen.
* Längere Texte im Word- oder MS-DOS-Text-Format auf Diskette speichern oder gleich als E-Mail schicken.
* Aussagekräftige Screenshots oder Karten als PCX- oder JPG-Dateien sind immer gern gesehen.

**Hotline:** jeden Mittwoch von 16.00 bis 19.00 Uhr unter
Tel.: 08106/8996-02 oder 08106/8996-03

**Joker Verlag • Lösungshilfen • Max-Loidl-Weg 4**
**85598 Baldham bzw. spieletipps@pcjoker.de**


Spielend online bestellen.

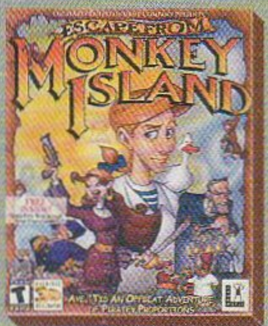
PREIS-HIT




EUR 38,34

→ Die Siedler IV
Von Blue Byte
*Alles schöner, größer und spannender als im letzten Teil! Siedler IV bietet eine Unmenge neuer Features und strategischer Elemente.*
System: Win 95, Win 98

DM 74,99




EUR 46,01

→ Die Flucht von Monkey Island
*Das weltweit beliebte Abenteuer um den Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood. Jetzt Teil vier.*
System: Win 95, Win 98

DM 89,99

Alle Angebote gültig bis 24.12.2000. Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Bestellungen über DM 89,- sind versandkostenfrei.

Bücher | Musik | DVD & Video | Software | Games

→ Jetzt bestellen unter www.amazon.de

crazy for you
amazon.de

## Alle Tipps ab Heft 4/99 auf einen Blick

| | | |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 12/99 | Tipps,Cheats |
| Age of Empires 2 | 1/00 **CD** | Lösung |
| Aiken's Artifact | 12/00 | Cheats |
| Anno 1602 | 6/99 | Cheats |
| Anstoß 3 | 4/00 | Tipps |
| Arcatera | 8/00 | HEXerei |
| Army Men 2 | 8/99 | Cheats |
| Army Men World War | 7/00 | Cheats |
| Asghan | 11/99 **CD** | Lösung |
| Asheron's Call | 3/00 | Cheats |
| Atlantis 2 | 4/00 **CD** | Lösung |
| Baldur's Gate | 5/99 **CD** | Lösg./ Cheats/HEXerei |
| Baldur's Gate 2 | 12/00 | Lösung |
| Bang! Gunship Elite | 10/00 | Cheats |
| Battlezone 2 | 3/00 | Cheats |
| B-Hunter | 7/00 | Cheats |
| Blair Witch Volume One | 11/00 | Cheats |
| Blair Witch Volume One | 12/00 | Cheats |
| Braveheart | 10/99 | Cheats |
| Bundesliga Stars 2001 | 11/00 | Tipp |
| Business Tycoon | 7/00 | Cheats |
| Carmageddon TDR 2000 | 11/00 | Cheats |
| Carnivores 2 | 1/00 | Cheats |
| Civilization: Call to Power | 6/00 | Cheat |
| Cold Blood | 12/00 **CD** | Lösung |
| Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 | 12/00 | Lösung |
| Command & Conquer 3: Feuersturm | 6/00 **CD** | Lösung |
| Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun | 11/99 **CD** | Lösung/Tipps |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre | 7/99 | Cheats/Codes |
| Crusaders of Might and Magic | 4/00 | Cheats |
| Daikatana | 8/00 | Cheats |
| Daikatana | 10/00 **CD** | Lösung |
| Dark Project 2: The Metal Age | 6/00 | Lösung/Cheats |
| Dark Project 2: The Metal Age | 7/00 **CD** | Lösung |
| Dark Project: Der Meisterdieb | 4/99 **CD** | Lösung |
| Dark Project: Der Meisterdieb | 5/99 | Cheat |
| Dark Reign 2 | 10/00 | Cheat |
| Darkstone | 12/99 **CD** | Lösung |
| Days of Oblivion 2 | 2/00 **CD** | Lösung |
| Deep Fighter | 12/00 **CD** | Lösung |
| Delta Force 2 | 1/00 | Cheats |
| Der Klomanager | 7/00 | HEXerei |
| Der Verkehrsgigant | 7/00 | Cheat |
| Der Verkehrsgigant | 5/00 | Tipps |
| Descent 3 (Demo) | 5/99 | Cheats |
| Descent 3 | 9/99 | Cheats |
| Deus Ex | 9/00 | Lösung/Cheats |
| Deus Ex | 10/00 **CD** | Lösung |
| Deus Ex | 11/00 | Tipp |
| Devil Inside | 8/00 | Lösung |
| Diablo 2 | 9/00 | Lösung |
| Diablo 2 | 10/00 **CD** | Lösung |
| Diablo 2 | 11/00 | HEXerei |
| Die 24 Stunden von Le Mans | 4/00 | Cheats |
| Die Sims | 6/00 | Cheat |
| Die Völker | 8/99 **CD** | Tipps |
| Die Völker | 10/99 **CD** | Lösung |
| Die Völker | 3/00 | Cheats |
| Dino Crisis | 8/00 | Lösung |
| Discworld Noir | 9/99 **CD** | Lösung |
| Dracula Resurrection | 4/00 **CD** | Lösung |
| Drakan | 11/99 | Tipps/Cheats |
| Drakan | 12/99 **CD** | Lösung |
| Drakan (Demo) | 9/99 | Cheats |
| Driver | 11/99 | Tipps |
| Driver | 12/99 | Cheats |
| Dungeon Keeper 2 | 9/99 | Cheats |
| Dungeon Keeper 2 | 10/99 **CD** | Lösung/ Cheats/Tipps |
| Earth 2150 | 2/00 | Cheats |
| Earthworm Jim 2 | 5/99 | Cheats |
| Edgar Torronteras Extreme Biker | 6/00 | Tipp |
| Evolva | 8/00 | Cheats |
| Expendable | 7/99 | Cheats |
| Extreme G2 | 4/99 | Cheats |
| F-22 Lightning 3 | 8/99 | Cheats |
| Fallout 2 | 4/99 **CD** | Lösg./HEXerei |
| Faust | 2/00 **CD** | Lösung |
| FIFA 99 | 5/99 | Tipp |
| FIFA 2000 | 1/00 | Cheats |
| Final Fantasy 8 | 7/00 **CD** | Lösung |
| Final Fantasy 8 | 6/00 | Tipps |
| Flying Heroes | 8/00 | Cheats |
| Force 21 | 1/00 | Cheats |
| Freespace 2 | 12/99 | Cheats |
| Gabriel Knight 3 | 4/00 **CD** | Lösung |
| Gangsters | 7/99 **CD** | Tipps |
| GP 500 | 1/00 | Cheats |
| Grand Prix 3 | 10/00 | Tipps |
| Grand Theft Auto | 4/99 | Cheats |
| Grand Touring | 5/99 | Cheats |
| Ground Control | 8/00 | Cheats |
| Gruntz | 7/99 | Cheats |
| GTA 2 | 1/00 | Cheats |
| GTA London | 6/99 | Cheats |
| GTA London | 7/99 | Cheat |
| Gulf War: Op. Desert Hammer | 1/00 | Cheats |
| Half-Life (dt.) | 7/99 | Cheats |
| Half-Life: Opposing Force | 2/00 | Cheats |
| Half-Life: Opposing Force | 4/00 **CD** | Lösung |
| Heavy Gear 2 | 9/99 | Cheats |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | 10/00 | Lösg./Cheats |
| Heroes of Might and Magic 3 | 7/99 **CD** | Lösg./Tipps/ Cheats |
| Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death | 6/00 | Cheats |
| Hidden & Dangerous | 9/99 | Cheats |
| Hidden & Dangerous | 10/99 | Tipps |
| Hidden & Dangerous | 11/99 **CD** | Lösung |
| Homeworld | 12/99 | Tipps,Cheats |
| Homeworld | 2/00 **CD** | Lösung |
| Hype – The Time Quest | 5/00 | Cheats |
| Icewind Dale | 10/00 | Cheats |
| Imperium der Ameisen | 9/00 | Cheats |
| Imperium der Ameisen | 11/00 | Lösung |
| Imperium Galactica 2 | 7/00 | Cheats |
| Imperium Romanum | 5/99 **CD** | Lösung |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | 2/00 **CD** | Lösg./Cheats |
| Interstate '82 | 3/00 | Cheats |
| Jagged Alliance 2 | 7/99 | Lösung |
| Jagged Alliance 2 | 8/99 | Cheats/HEXerei |
| Jagged Alliance 2 | 9/99 | Cheats |
| Jeff Gordon XS Racing | 9/99 | Cheats |
| Käfer total | 5/00 | Cheats |
| Killer Loop | 4/00 | Cheats |
| King's Quest 8 | 4/99 **CD** | Lösung |
| King's Quest 8 | 5/99 | Cheat |
| KISS Psycho Circus | 10/00 | Cheats |
| Klingon Academy | 11/00 **CD** | Lösung |
| Kurt | 5/99 | Tipps |
| Lamentation Sword | 6/99 | Cheats |
| Lands of Lore 3 | 6/99 | Lösung |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 12/99 **CD** | Lösung |
| Lego Racers | 12/99 | Cheats |
| Lego Rock Raiders | 4/00 | Cheats |
| Madden NFL 2000 | 11/99 | Cheats |
| Majesty | 6/00 | Cheats |
| Martian Gothic: Unification | 10/00 | Cheats |
| Max Montezuma | 6/99 **CD** | Cheats |
| MDK 2 | 8/00 | Cheats |
| MDK 2 | 9/00 **CD** | Lösung |
| Mechwarrior 3 | 9/99 **CD** | Lösung |
| Messiah (dt.) | 6/00 | Cheats |
| Messiah | 7/00 **CD** | Lösung |
| Metal Gear Solid | 12/00 | Cheats |
| Midtown Madness | 8/99 | Cheats |
| Midtown Madness | 9/99 | Cheats |
| Might and Magic 7 | 9/99 **CD** | HEXerei |
| Might and Magic 7 | 10/99 **CD** | Lösung |
| Might and Magic 8 | 7/00 **CD** | Lösung |
| Moorhuhn 2 | 11/00 | Tipps |
| Motocross Madness 2 | 8/00 | Cheat |
| MTV Sports: Skateboarding | 12/00 | Code |
| NBA Inside Drive 2000 | 6/00 | Cheats |
| Need for Speed 4 | 8/99 | HEXerei |
| Need for Speed 4 | 9/99 | Cheats |
| Need for Speed: Porsche | 9/00 | Cheats |
| NHL 2000 | 1/00 | Tipps |
| NHL 2000 | 6/00 | Cheats |
| Nocturne | 1/00 | Cheats |
| Nox | 5/00 **CD** | Lösg./Cheats |
| Outcast | 8/99 | Tipps |
| Outcast | 9/99 **CD** | Lösg./HEXerei |
| Planescape Torment | 4/00 **CD** | Lösung |
| Planescape Torment | 6/00 | Tipp |
| Prince of Persia 3D | 1/00 **CD** | Lösung |
| Quake 3 Arena | 10/99 | Cheats |
| Quest for Glory 5 | 4/99 | Lösung |
| Rainbow Six: Rogue Spear | 12/99 | Cheats |
| Rally Championship | 2/00 | Cheats |
| Rayman 2 | 5/00 | Cheats |
| Re-Volt | 12/99 | Cheats |
| Return to Krondor | 5/99 **CD** | Lösung |
| Revenant | 1/00 | Cheats |
| Rival Realms | 6/99 | Cheats |
| Rogue Spear: Urban Operations | 7/00 | Cheats |
| Rollcage | 5/99 | Cheats |
| Rollcage Stage 2 | 6/00 | Cheats |
| Rollercoaster Tycoon | 7/99 | Cheats |
| Rollercoaster Tycoon | 8/99 | Cheats |
| Rollercoaster Tycoon | 11/99 | Cheats |
| S.C.A.R.S. | 7/99 **CD** | Cheats |
| Septerra Core | 4/00 | Cheats |
| Seven Kingdoms 2 | 7/00 | Cheats |
| Shadow Company | 5/00 | Cheats |
| Shadowman | 11/99 **CD** | Lösg./Tipps |
| Shogun: Total War | 9/00 | Cheats |
| Sid Meier's Alpha Centauri | 5/99 | Cheats/HEXerei |
| Silver | 6/99 **CD** | Lösg.,Tipps |
| Sim City 3000 | 4/99 | Cheats |
| Sinistar Unleashed | 12/99 | Cheats |
| Skout | 11/99 | Cheats |
| Slave Zero | 3/00 | Cheats |
| Soulbringer | 9/00 **CD** | Lösung |
| South Park | 7/99 | Cheats |
| Speed Busters | 5/99 | Cheats |
| Speed Busters | 6/99 | Cheats |
| Sports Car GT | 8/99 | Cheats |
| Starcraft: Brood War | 5/99 | Cheats |
| Starlancer | 7/00 | Cheats/HEXerei |
| Starship Soldiers | 7/00 | Cheat |
| Star Trek DS9: The Fallen (Demo) | 10/00 | Cheats |
| Star Trek: Armada | 6/00 | Cheats |
| Star Trek: Birth of the Federation | 8/99 | Cheats |
| Star Trek: Der Aufstand | 2/00 | Cheats |
| Star Trek: Der Aufstand | 4/00 **CD** | Lösung |
| Star Trek: New Worlds | 11/00 | Cheat |
| Star Trek: Starfleet Command | 11/99 | Cheats |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 11/00 | Cheats |
| Star Trek Voyager: Elite Force (Demo) | 9/00 | Cheats |
| Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung | 8/99 **CD** | Lösg./Cheats |
| Star Wars Episode 1: Racer | 8/99 | Cheat |
| Star Wars: Force Commander | 6/00 | Cheats |
| Star Wars: Force Commander | 7/00 **CD** | Lösg/Cheats |
| Star Wars: Rogue Squadron | 4/99 | Cheats |
| Stratosphere | 4/99 | Cheats |
| Streetwars | 10/99 | HEXerei |
| Submarine Titans (Demo) | 10/00 | Cheats |
| Sudden Strike | 11/00 | Lösg/Cheats |
| Sudden Strike | 12/00 | Lösung |
| Superbike 2000 | 8/00 | Cheat |
| Supreme Snowboarding | 5/00 | Cheats |
| SWAT 3 | 2/00 | Cheats |
| Sydney 2000 | 11/00 | Cheats |
| Sydney 2000 | 12/00 | Code |
| System Shock 2 | 11/99 **CD** | Lösg.,Tipps |
| Tachyon – The Fringe | 7/00 | HEXerei |
| Tachyon – The Fringe | 8/00 | Cheats |
| Tarzan | 1/00 | Cheats |
| Test Drive 6 | 5/00 | Cheats |
| Thandor | 7/00 | Cheats |
| The Longest Journey | 6/00 **CD** | Lösung |
| The Moon Project | 12/00 | Lösung |
| The Nomad Soul | 1/00 **CD** | Lösung |
| The Sims | 4/00 | Cheats |
| The Wheel of Time | 4/00 | Cheats |
| Thrust, Twist & Turn | 7/99 | Cheats |
| TOCA 2 | 6/99 | Cheats |
| TOCA 2 | 8/99 **CD** | Tipps |
| Tomb Raider 2 Gold | 9/99 **CD** | Lösung |
| Tomb Raider 3 | 5/99 | Tipp |
| Tomb Raider 4 | 2/00 **CD** | Lösg./Cheats |
| Tomb Raider 4 | 3/00 | Lösung |
| Tomb Raider 4 | 4/00 **CD** | Lösung |
| Tonic Trouble | 1/00 | Cheats |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 (Demo) | 11/00 | Tipp |
| Trickstyle | 1/00 | Cheats |
| Turok 2 | 4/99 | Cheats |
| Twisted Mind | 6/99 | Cheats |
| Tzar | 5/00 | Cheats |
| Ultima 9: Ascension | 5/00 **CD** | Lösung |
| Ultima 9: Ascension | 2/00 | Cheats |
| Unreal Tournament | 2/00 | Cheats |
| Urban Chaos | 3/00 | Cheats |
| V 2000 | 12/99 **CD** | Cheats |
| V-Rally | 6/99 | Cheats |
| Vampire: Die Maskerade – Redemption | 8/00 | Cheats |
| Vampire: Die Maskerade – Redemption | 9/00 **CD** | Lösung |
| Viper Racing | 5/99 | Tipp |
| Warlords Battlecry | 9/00 | Cheats |
| Warzone 2100 | 7/99 | Cheats |
| Wet Attack | 8/99 | Cheats |
| Wild Wild West | 7/00 **CD** | Lösung |
| Wild Wild West: Steel Assassins | 12/00 | Cheat |
| Wizards & Warriors | 12/00 | HEXerei |
| Word 97-Flipper | 7/99 | Spielerei |

# GHOST-ACTIVITIES



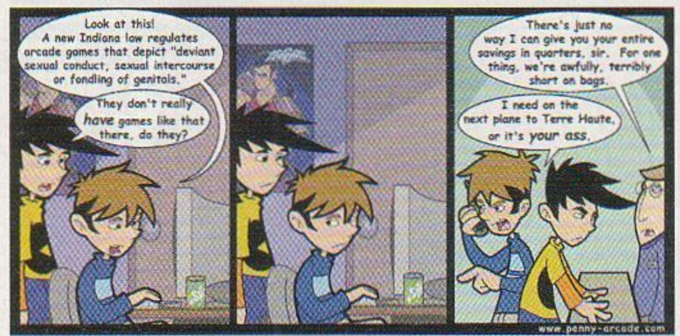



## Indirekte Zensur

**Betrifft: Erhöhte Steuern für Spielautomaten**

„Harmlose" Indizierungen genügen unseren Bürokraten offenbar nicht mehr. Schaut mal, was ich im Meininger Tageblatt vom 14.10.2000 lesen musste:
*Mit einer „Wuchersteuer" der Gewalt gegensteuern will der Meininger Stadtrat. Er beschloss in dieser Woche, die Vergnügungssteuer für Spielautomaten mit Krieg und Gewalt verherrlichenden Spielen drastisch zu erhöhen. Ab Januar 2002 müssen Betreiber pro Automat und Monat fünftausend Euro, rund zehntausend Mark, hinblättern. Bei all jenen, die mit Sex, Krieg und Gewalt ihr (Unterhaltungs-)Geschäft machen, dürfte dies für Trauerstimmung gesorgt haben. Solche Spiele sind in Meiningen nur noch zu beerdigen, will man an der Steuer nicht zugrunde gehen…*
Hendrik Wiebel, E-Mail: avatarx@nikocity.de

*Die Scheinheiligkeit, an vermeintlich verwerflichen Tatbeständen mitverdienen zu wollen, hat nicht nur in Meiningen Tradition: Man denke an Alkohol- und Tabaksteuer oder staatlich betriebene Spielbanken. Persönlich habe ich allerdings noch keine Arcademaschine entdeckt, die Sex zum Thema hat – von Quizautomaten einmal abgesehen. Aber man soll die Hoffnung ja nie aufgeben!*




**Im Internet haben wir den passenden Penny-Arcade-Comic zum Thema entdeckt**

## Pornoqueen und Kundenfang

**Betrifft: Vollversionen *Wet* und *Earth 2150***

Ihrer PC-Zeitung lag mit Ausgabe 11/00 eine CD mit dem Titel *The sexy Empire* bei. Mein 14-jähriger Sohn, der gelegentlich Ihre Zeitschrift kauft, hat dieses Programm gespielt – zusammen mit seinem 11-jährigen Bruder. Ich habe gesehen, dass es sich hierbei um eine CD mit pornografischem Inhalt handelt, die auch strafbares Handeln simuliert. Unter anderem wird gespielt, wie man mit Pornografie, Prostitution und Erpressung Gewinne erwirtschaften kann! Wobei pornografische Szenen sich durch das ganze Spiel ziehen.
Abgesehen davon, dass ich von Erotik eine etwas andere Vorstellung habe, gehören derartige Spiele nicht in Kinderhände. Wenn Sie über den Verkauf von PC-Zeitschriften, die auch von Kindern und Jugendlichen erworben werden, derartige Spiele in Umlauf bringen, ohne irgendeine Grenze zu ziehen, verstoßen Sie gegen Jugendschutzgesetze. Ich fordere Sie auf, ab sofort derartige CDs mit pornografischen, Gewalt verherrlichenden oder sich mit der Simulation von strafbaren Handlungen beschäftigenden Inhalten nicht mehr zu verbreiten! Auch behalte ich mir vor, Unterlassungsklage zu erheben und/oder Strafanzeige gegen Sie zu erstatten, wenn ich mitbekomme, dass Sie noch einmal in derart gravierender Weise wirklich miese CD-Spiele verbreiten, die Kinder mit der Zeitung kaufen können. Hochachtungsvoll,
Karin Geißler, Rechtsanwältin, Anschrift liegt der Redaktion vor

*Nun aber langsam, Wet ist weder pornografisch noch Gewalt verherrlichend, sondern eine satirisch-erotische Wirtschaftssimulation. Das Programm wurde vor der Veröffentlichung auf unserer Cover-CD (die übrigens vom unabhängigen Institut DT-Control auf strafrechtlich relevante Inhalte geprüft wurde) bereits millionenfach verkauft und von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) als geeignet ab 16 Jahren eingestuft. Dennoch verstehen wir die Reaktion einer besorgten Mutter und haben Ihre Kritik zum Anlass genommen, die Altersempfehlungen für Vollversionen ab sofort bei der Spielbeschreibung im Heft abzudrucken. Zukünftig können Sie also im Vorfeld prüfen, was Ihre Söhne da zusammen mit dem Magazin erhalten.*

Wollt ihr, dass ich total süchtig nach guten Computerspielen werde? Wenn ja, so habt ihr das mit der aktuellen Vollversion *Earth 2150* prima hinbekommen: Solch ein Megagame, noch kein Jahr alt und schon auf eurer Begleit-CD – da können sich die anderen Mags noch wärmer anziehen! Nicht umsonst bin ich vor einem Jahr als Abonnent zum Joker gewechselt, bis jetzt habe ich das noch keine Sekunde bereut.
Werner Lehner, E-Mail: Lehner-Regensburg@t-online.de

Letztens ging ich guter Dinge zum Zeitschriftenladen an der Ecke und sah dort den neuen PC Joker. Ich stellte fest, dass die Vollversion dieser Ausgabe *Earth 2150* war, also kaufte ich mir das Heft. Dann jedoch sah ich eine Zeile, die mir fast das Blut in den Adern gefrieren ließ: Anstatt drei Kampagnen sind nur zwei auf der CD – was für eine Verarschung! Schreibt das beim nächsten Mal gefälligst größer oder lasst die Demo-CD weg!
E-Mail: dunky@haefft.de

Mittlerweile bin ich seit Jahren Stammleser eurer Zeitschrift: Der PC Joker ist dermaßen klasse, dass ich die nächste Ausgabe kaum abwarten kann! Auch eure Idee mit den in Abschnitten unterteilten Vollversionen finde ich einfach genial. Damit habt ihr eine preiswerte Lösung gefunden, Spiele mit zwei CDs oder mehr im Heft unterzubringen. Allerdings solltet ihr weiterhin auch komplette Games auf die CD packen.
Markus, E-Mail: Der_Banger@gmx.de

Das Lob spar ich mir (dann wäre diese Mail viel zu lang), stattdessen komme ich gleich zur Kritik:
**1.** Wieso presst ihr nicht das gesamte Spiel *Earth 2150* auf die

CD, sondern lasst eine Kampagne weg? Wozu hat das Heft denn zwei CDs? Und jetzt antwortet nicht „für die Demos, Patches usw."!
**2.** Im nächsten Heft bringt ihr eine Vollversion, die ihr mit neunzig Prozent bewertet habt… vor acht Jahren! Jungs, das Spiel gibt es inzwischen für 'nen Appel und 'n Ei, zudem ist die Grafik total überholt. Und ihr schreibt auch noch „Sie werden sehen, warum…". Dazu die dritte Kampagne von *Earth 2150* – soll das nur Kundenfang sein? Ein paar werden sich das Heft vermutlich deswegen holen, aber sicher nicht wegen *DSA*!
Ansgar Balzer, E-Mail: Kenny51183@aol.com

*Nochmal in aller Klarheit: Da laut Erhebungen ein Großteil der Leser weder auf aktuelle Demos usw. noch auf hochwertige Vollversionen verzichten möchte, haben wir Topware gebeten,* Earth 2150 *in zwei eigenständig spielbare Teile zu splitten – unserer Ansicht nach eine vorzügliche Lösung, auf die wir in absolut gut lesbarer Schrift bereits auf dem Cover und dann nochmals im Heft hingewiesen haben.* Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge *wiederum ist ein Bonusklassiker und damit eine nicht nur historisch interessante Dreingabe zur ausstehenden Earth-Kampagne. Hier geht es nicht um einen Appel und ein Ei, sondern darum, interessierten Spielern eine Freude zu bereiten.*

## Mit Kopf und Körper

**Betrifft: Joker-Maskottchen**

Schade, schade, schade: Jetzt habt ihr euch solche Mühe mit dem Heftinhalt gegeben, aber dabei die Coverseite vergessen. Für mich leider nicht nachvollziehbar, dass ihr euch dem allgemeinen Schema anpasst und nun leider im großen Einheitsbrei der senk- und waagrechten Logos untergeht. Die alte Seite hatte da einen größeren Wiedererkennungswert. Das ist übrigens auch die Meinung meines Sohnes. Ihr nennt euch Joker und nehmt den Joker raus – man kann sich auch kaputt modernisieren!
Wir beide, Papa (47) und Sohn (17), kaufen und lesen übrigens seit 1996 den Joker. Nö, Abo ist nicht: Der Briefträger ist viel hässlicher als die nette Brünette im Zeitschriftenladen, mit der kann ich mich auch viel besser unterhalten…
Jürgen und Marc-André aus Ludwigshafen, E-Mail: Juergenasv@aol.com

Tag, ihr Anti-Joker-auf-dem-Cover-Leute! Schaut euch mal das beigelegte Bild an. Sieht der Joker auf dem Cover nun wirklich so unseriös aus? Ihr könntet auf eurer Website ja auch eine Umfrage starten, ob die Leser den Joker auf dem Cover mögen oder nicht.




Lukas Seitz, E-Mail: Boba_Fett1@gmx.de

Erst mal muss ich euch zum neuen Look gratulieren: Der doppelte Umfang ist eine tolle Sache, da ihr zuvor doch recht dünn dastandet. Auch die Vollversionen werden immer besser, *Wet* hat mir sehr gefallen. Leider ist nicht alles genial an eurem Werk, vor allem Ghost wirkt doch ziemlich blass. Ich denke, die Leitfigur des PC Joker müsste eher wie Lara oder Verona Feldbusch aussehen. So würde sich eure Kundschaft schnell vervielfachen!
Sebastien Fohringer, E-Mail: fohringer.sebastien@free.fr

*Wenn ich dir Ketten statt Arme verpasse, mal sehen, ob du dann nicht auch etwas blass aus dem Leichenhemd schaust!*

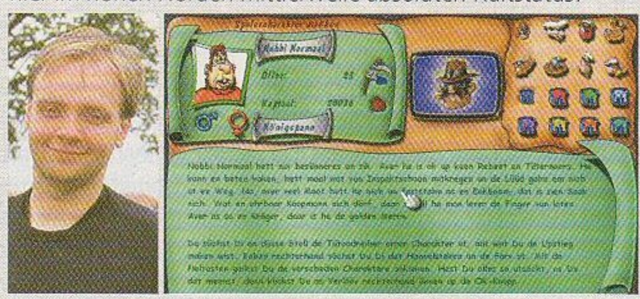
## Leser fragen Hersteller

### Pizza mal anders

**Betrifft: *Pannkoken Syndicate***

Als ich kürzlich bei einem Freund auf dem platten Land vorbeischaute, sah ich etwas Witziges: *Pizza Syndicate* auf Plattdeutsch! Gibt es so etwas öfter bzw. plant Software 2000 weitere Spiele in Dialektform?
Name und Anschrift liegen der Redaktion vor

*Die Idee stammte eigentlich nicht von uns, sondern von Ingo Burgmeister vom „Plattdütsche Krink Mettenhoff". Da Plattdeutsch sogar einen festen Platz im schleswig-holsteinischen Lehrplan hat, fand die Idee einer niederdeutschen Pizza-Variante für den Räkenknecht (Computer) bei uns großen Anklang. Weniger Spaß hatten allerdings unsere Spieletester, die fast ausschließlich aus Bayern stammen…*
*Trotz positiver Resonanz auf höchster Ebene (z.B. von Heide Simonis, Ministerpräsidentin von Schleswig-Holstein) steht daher noch nicht fest, ob dieses Experiment irgendwann wiederholt wird. Aber immerhin genießt* Pannkoken Syndicate *hier im hohen Norden mittlerweile absoluten Kultstatus!*



*Mathias Reichert, Entwicklungsleiter Software 2000*

## Der Inhalt machts!

**Betrifft: Heftkritk**

Ich lese eure Hefte nun schon seit der Erstausgabe des seligen Amiga Joker und möchte euch ein Riesenlob für euer phänomenales Mag aussprechen! Ich muss euch nicht sagen, dass ihr mal wieder ganze Arbeit geleistet und dem PC Joker zu neuem Glanz verholfen habt. Ich kann diese obskuren Spötter im Ghostwriter 12/00 nicht verstehen, die sich über Lula auf dem Cover aufregen und darüber, dass beim selben Preis mehr Seiten und dadurch auch automatisch mehr Werbungen ins Heft gepackt wurden. Erst recht nicht diejenigen, die von einer Beerdigung sprechen, weil einigen wenigen der Schriftzug nicht gefällt.
Was mir persönlich als Einziges nicht gefallen hat, ist die Anordnung der Seitenzahlen im Inhaltsverzeichnis. Dass diese nämlich (durch eine Linie abgetrennt) *vor* den Themen stehen statt dahinter, verwirrt mich doch ziemlich. Abgesehen davon: Macht weiter

so und bringt mal ein paar gute Abenteuerspiele auf der Cover-CD, wenn es irgendwie geht!
Matthias Jakisch (24), E-Mail: majasoft@aol.com

Manche meiner Freunde sagen, ich würde mein Hobby übertreiben. Grund dieser Aussage ist unter anderem der Umstand, dass ich vier Spielemags abonniert habe bzw. hatte, darunter den PC Joker. Dessen Abonnement hatte ich kürzlich gekündigt, da der Joker meist rumlag, bis ich irgendwann mal Zeit hatte, auch euer Heft zu lesen. Das hat sich mit Erscheinen der Ausgabe 11/00 schlagartig geändert. Ich traute meinen Augen kaum, als ich das Heft aufschlug: Übersichtlichkeit, noch mehr Kompetenz, eine sachliche, witzige, warmherzige und lockere Schreibe, große, qualitativ hervorragende Screenshots, immer bessere Goodies. Die Ankündigung von *DSA* als Vollversion war für mich als alte RPGlerin dann der absolute Hammer!
Ja, ich hör ja schon auf. Es geht mir auch gar nicht darum, dass diese Mail abgedruckt wird, ich will (muss) euch nur einfach meine Begeisterung mitteilen. Ich hoffe, dass ihr noch viele, viele Abonnenten bekommt, auf dass euch die stressige Arbeit noch mehr Spaß macht! Ich jedenfalls werde ein anderes Mag kündigen und den PC Joker wieder abonnieren.
Sabine Peschken, E-Mail: Peschken@t-online.de

Positiv: Ich finde es ziemlich gut, wie ihr Spiele bewertet, zum Beispiel *Alarmstufe Rot 2*. Alle anderen Mags reiten auf der Grafik/Technik herum, dabei ist das Gameplay einfach innovativ – naja, zumindest relativ gesehen. Die neuen Einheiten sind nun mal wirklich originell und Yuri rulez. Innovation ist doch entscheidender als bloße Grafik!
Negativ: Die Aktualität war schon immer eure Achillesferse. Beispielsweise habe ich schon mehrere Spiele (allerdings Betas) eher durchgedaddelt als ihr sie vorgestellt, geschweige denn getestet habt. Bitte stellt mehr Spiele vor, auch wenn es noch keine fertigen Muster gibt!
Haja Bubu, E-Mail: gnuurrzz@hotmail.com

*Wir sind weder Betatester noch Raubkopierer, sondern Fachjournalisten: Von spielbaren Betaversionen kann seriöserweise nur ein Preview erstellt werden, Tests bedingen sogar ein verkaufsfertiges, im Idealfall deutsch lokalisiertes Muster. Wo aussagekräftige Informationen zu Lasten einer vermeintlichen Aktualität gehen, da nehmen wir diese „Achillesferse" gerne in Kauf – du nicht auch?*

## Mangelnde Kritikfreude

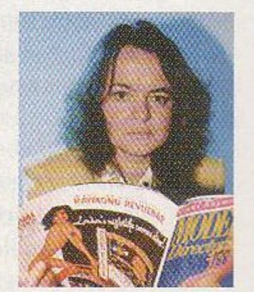
**Betrifft: Tests zu *C&C: Alarmstufe Rot 2* und *Rune***

Leute, ich verstehe ja, dass ihr von Werbung lebt und jene mir die krassen Vollversionen ermöglicht – aber für die Wertung zu *Alarmstufe Rot 2* muss euch Westwood (oder EA) ja mindestens einen Porsche für jeden oder einen Müllwagen voller Geld vor den Verlag gestellt haben! Ihr schreibt, ihr wollt einen Vergleich zwischen den fünf zur Zeit aktuellen Strategietiteln aufbauen. Wieso kriegt *C&C* dann volle sieben Seiten und die anderen Games (welche größtenteils weit besser sind) nur magere zwei?! Meine ansonsten positive Meinung über die Kritikfreude und Objektivität der Redaktion war danach ganz schön angekratzt! Das jüngste *Command & Conquer* zeichnet sich nach Meinung meiner Bekannten (immerhin eure Kunden) eher durch gewohnt schlechte Grafik, eine miese Story (welches Land hat noch mal die Atombombe erfunden und Japan damit in eine „strahlende" Zukunft geschickt?) sowie schwachsinnige, verpixelte Einheiten aus! Die KI kann noch nicht mal mit einer Scheibe Toast konkurrieren und der gewohnt effektive Tank Rush beendet jede Mission schnell und einfach – ohne einen Hauch von Taktik vorauszusetzen. Euer Fazit („klassische Strategie in Perfektion"), der Hit-Orden sowie die Wertung von 86 Prozentpunkten (65 bis siebzig wären meiner Meinung nach die oberste Grenze) lassen mich ernsthaft an eurem Verstand zweifeln.
Ralf Tholen, E-Mail: Ralf_Tholen@t-online.de

*Über Geschmack lässt sich streiten, über Tatsachen nicht:* Star Trek: New Worlds *wurde in derselben Ausgabe auf fünf Seiten getestet, zu* Sudden Strike *gab es bereits einen fünfseitigen Vorabtest im Vormonat – plus zwei macht zusammen sieben Seiten.* Cataclysm *und* Moon Project *indessen sind Erweiterungen bzw. Neuauflagen von Hits aus dem Vorjahr (*Homeworld *bzw.* Earth 2150*), sodass eine größere Berichterstattung in unseren Augen nicht gerechtfertigt war.*
*Schön,* Alarmstufe Rot 2 *ist auch nur eine Fortsetzung, aber eben die zu einem der meist gekauften Titel aller Zeiten. Hier trägt der Umfang dem Interesse der Leser Rechnung, nicht dem der Hersteller! Das gilt auch für die Note, wir sind von dem Teil nun mal begeistert. Und was die Story angeht: In unserer Realität hat Einstein ja auch nicht Hitler beseitigt, oder?*

Seit einiger Zeit bin ich Abonnent eurer Zeitung, aber wahrscheinlich nicht mehr lange, wenn ihr so weitermacht. Anlass ist für mich die fehlende Wertung des Spiels *Rune*. Was ihr da macht, nennt man vorauseilenden Gehorsam! Am besten testet ihr die Spiele in Zukunft erst, *nachdem* sie von der Bundesprüfstelle untersucht worden sind...
Uwe Florin, Im Espenhagen 56, 58791 Werdohl,
E-Mail: uflorin@freenet.de

*Was du vorauseilenden Gehorsam nennst, das nennen wir die Erfüllung gesetzlicher Vorschriften: Indizierte Spiele dürfen nicht beworben werden (wobei der Gesetzgeber eine positive Benotung als Werbung betrachtet), egal zu welchem Zeitpunkt – also auch rückwirkend. Mit dem Weglassen von Teilwertungen meinen wir eine Möglichkeit gefunden zu haben, unsere Leser dennoch aktuell und im Rahmen der Legalität informieren zu können. Und zwei Seiten Text sollten eigentlich mehr sagen als zwei Ziffern.*



**O-Ton BPjS-Leiterin Elke Monssen-Engberding: „Wenn Spieleredakteure eine Indizierungsgefährdung nicht erkennen können, wer dann?"**

## Voll im Bilde?

**Betrifft: Videoreportagen auf Begleit-CD**

Kürzlich kaufte ich mir einmal eine Konkurrenzzeitschrift mit beigelegter DVD. Da mir die darauf enthaltenen Videos sehr gut gefallen haben, möchte ich Sie fragen, ob es möglicherweise dem-

nächst auch eine DVD-Variante des PC Joker gibt? Sie könnten diesbezüglich ja auch eine Umfrage starten. Mir jedenfalls würden Videos von Spieletests besser gefallen als Vollversionen veralteter Titel – Videos sagen schließlich mehr als tausend Bilder, oder?
Gerhard Mildner, E-Mail: Gerhard.Mildner@t-online.de

Boah ey, eure Ausgabe 11/00 war wirklich fett! Nur mit einem bin ich nicht einverstanden, und zwar dem Leserbrief von Manuel Sorge. Ich meine, Videoreportagen?! Sind wir denn zu faul zum Lesen? Solange der Inhalt stimmt, braucht ihr doch nicht mit Videos anzutanzen, um die Gunst der Leser zu gewinnen! Und was die Vollversionen betrifft, sollte man sich einmal klar machen, dass der Leser die Zeitschrift nicht (nur) wegen eines kostengünstigen Spiels kaufen sollte, sondern aufgrund der redaktionellen Kompetenz – und des Umfangs. Lange Rede, kurzer Sinn: Bleibt doch einfach genau so, wie ihr seid!
Miguel Fernandez, E-Mail: mferna1@bfg.de

*Zwei Leser, zwei Meinungen. Tatsächlich gibt es bei uns Überlegungen, die Begleit-CDs demnächst um (selbst produzierte oder zugekaufte) Videoreportagen zu erweitern. Auch die DVD als Medium der Zukunft ist natürlich ein Thema, doch wollen wir nichts überstürzen: CD-Videos kommen, sobald wir einen Weg gefunden haben, qualitativ hochwertige Filme liefern zu können – das Heft hat natürlich Priorität. In Sachen DVD warten wir eine größere Verbreitung (die Lesererhebung in Ausgabe 3/01 dürfte da aufschlussreich sein) und vertretbare Produktionskosten ab. Schließlich wollen wir unseren Lesern wie mit dem Relaunch maximale Qualität ohne Preiserhöhung bieten.*

## Werbemaßnahmen

**Betrifft: Erhältlichkeit von PC Joker**

Der neue Joker ist, wie ich finde, sehr gut gelungen. Es fehlen zwar noch immer einige Kleinigkeiten wie z.B. Videospecials, aber da bin ich mir sicher, dass das alles noch folgen wird. Der Hauptgrund, weshalb ich diese Mail schreibe, ist denn auch ein anderer: Den PC Joker gibts in fast keinem Laden zu kaufen! Ich musste in elf (!) verschiedenen Geschäften nachfragen, ob die euer Magazin vielleicht hätten. In zehn von ihnen gab es den Joker nicht, im elften hatte jemand vergessen, die Hefte ins Regal zu legen. Zwei wussten nicht einmal, was ein „PC Joker" ist! Also, ich glaube, ihr solltet (wenigstens eine Zeit lang) etwas mehr Werbung für den „neuen" Joker machen und vielleicht noch zusätzlich das alte Logo irgendwo draufsetzen – in manchen Geschäften gab es nur noch den alten PC Joker. Außerdem ist euer Ruf an unserer Schule nicht gerade der beste, auch dagegen kann man sicherlich etwas tun. Meiner Meinung nach ist euer Heft jedenfalls fast perfekt und schließlich gibt es nichts wirklich Perfektes auf dieser Welt. Macht weiter so und nebenbei ein bisserl Marketing!
Thomas Wittulski, E-Mail: thomas.wittulski@web.de

*Wegen Fehlern bei unserem Nationalvertrieb war die Ausgabe 12/00 nicht im gesamten Bundesgebiet zum Erstverkaufstag erhältlich – wir entschuldigen uns etwa bei den Münchnern, dass sie auf ihren Joker einen Tag länger warten mussten. Für uns ist das umso ärgerlicher, als gerade an den Tagen davor Spots in TV-Sendern wie GIGA, MTV oder VH-1 liefen. Davon abgesehen werben wir auf Infoscreens in U-Bahnhöfen, in vielen Comics und Filmmagazinen sowie durch die Aussendung von Gratis-CDs an Schulen. Die beste Werbung ist und bleibt aber Mundpropaganda – und da können wir doch hoffentlich auf Botschafter wie dich zählen?*

## Realsatire

**Betrifft: Leserkritik im Allgemeinen**

Hallo ihr freilaufenden Spieleredakteure, erst einmal möchte ich euch zu eurem „neuen" Heft beglückwünschen (Applaus, Applaus). Aber das habt ihr wohl in den letzten Tagen oft genug gehört, also Schluss damit. Stattdessen spreche ich mein ausdrückliches Mitleid all den Redakteuren aus, die sich mit Leserbriefen grundsätzlich und dem Ghostwriter im Speziellen herumschlagen müssen. Ich bin von Ausgabe zu Ausgabe immer mehr fasziniert davon, über welchen Blödsinn sich manche Leser aufregen können – die Leserbriefseiten sind besser als manche Satire! Meiner Meinung nach ist es Aufgabe eines Computerspielemags, ausführlich und objektiv über Computerspiele zu informieren, um den geneigten Gamer vor Fehleinkäufen zu bewahren. Und dieser Aufgabe kommt ihr bestens nach, weiter so!
Claudia Günter, Hauptstr. 29, 84152 Mengkofen, E-Mail: Claudia.Guenter@t-online.de

*Ganz ehrlich: Auch ich wundere mich über so manche Zuschrift! Auf der anderen Seite sind extreme Ansichten der Stoff, aus dem Diskussionen gemacht werden – und geht es bei Leserbriefen letzten Endes nicht genau darum?*

## Preisverdächtig

**Betrifft: Spiel(emagazin) des Jahres**

Preisverleihung Ende Januar? Schaut euch mal das beigelegte Bild an: Ich hab eure Trophäen schon jetzt! Gut, was? Tst, was Leser in ihrer Freizeit nicht alles für ihre Zeitschrift tun...
Nico Herzog, E-Mail: Nicoherzog@t-online.de




### Letzte Mahnung!

Sehr geehrter Leser, hiermit mache ich Sie darauf aufmerksam, dass Sie Ihrer Verpflichtung zu mindestens einer Zuschrift monatlich nicht nachgekommen sind. Sollte ich nicht umgehend Post mit Kritik, Anregungen, (Hersteller-)Fragen oder Ähnlichem von Ihnen erhalten, sehe ich mich gezwungen, diese Seiten im nächsten Heft mit den Beiträgen anderer Leser zu füllen. Gerne sichere ich Ihnen auf diesem Wege nochmals Anonymität zu: Falls Sie Ihre (E-Mail-)Adresse nicht zwecks Leser/Leserkommunikation veröffentlicht zu sehen wünschen, genügt ein entsprechender Vermerk. Selbst mit einer persönlichen Antwort bei Nichtabdruck würde ich Ihnen entgegenkommen, sofern Sie ausreichend RÜCKPORTO (vom Ausland mit internationalem Antwortschein) beilegen. Jetzt aber ran an die Tastatur!

**Joker Verlag • Ghostwriter**
**Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham**
**E-Mail: leserbriefe@pcjoker.de**

## Impressum




**Herausgeber**

Michael Labiner
**verantwortlich**

**Redaktion**



Richard Löwenstein (rl)
**Chefredakteur**





Steffen Schamberger (st)
**leitende Bildred.**

Brigitta Labiner (bl)
**Schlussredaktion**



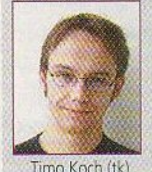
Markus Ziegler (mz)
**Redakteur**

Reinhard Fischer (rf)
**Redakteur**

Michael Trier (mt)
**Redakteur**



Paul Kautz (pk)
**Redakteur**



Timo Koch (tk)
**Redakteur**

**Tel. Redaktion:**
**(08106) 899602-03**

**Anzeigen**
**Tel.:08106/899601**

Christiane Schober
**Verkauf/Beratung**



Dorothea v. Pronay
**Anzeigen-Disposition**



**Marketing/ Vertrieb**



**Abonnements**
**Tel.:08106/899601**



Brigitte Schedel



Regine Nellissen

**Grafik**

Karl Rieß

Daphne Cisneros

Mario Simeunovic

**UK-Korrespondent**
Derek dela Fuente

**Comic + Illustration**
Werner Regnet

**Redaktion Technik**
in Zusammenarbeit mit Tom's Hardware Guide

**Fotografie**
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

**Titel**
„Call to Power 2", Activision
Prolit Studio

**Produktionsleitung**
Brigitta Labiner

**Textkorrektur**
Mina Piske, Andrea Hesse

**Layout, Reproduktion, Satz**
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

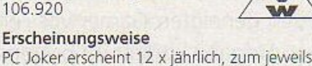
**Re-Design/Grafik**
Mario Simeunovic

**Druck und Gesamtherstellung**
Oberndorfer Druckerei Ges.m.b.H.
A-5110 Oberndorf

**Umschlag/CoverPac®**
Umschlag ist gesetzlich geschützt

**Vertrieb Handelsauflage**
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

**Verkaufte Auflage III/00**
106.920



**Erscheinungsweise**
PC Joker erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

**Abonnement**
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im Voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). Einzahlungskonto: Postbank München,
Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

**Manuskripte**
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muss das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.



**Urheberrecht**
Alle in PC Joker erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

**Haftung**
Für den Fall, dass in PC Joker unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.



**Umwelthinweis**
PC Joker wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

**Verlag und Redaktion**
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
**Tel.:** (08106) 899601 - 03
**Telefax:** (08106) 899607

**Joker Homepage:**
www.pcjoker.de

**Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr**
**Tel.: (08106) 899602 oder -03**


## Inserentenverzeichnis

| Inserent | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Abenteuer Medien Verlag** | | | | **211** |
| Produktinfo | | | | 048 |
| **Activision** | | | | **66/67** |
| Produktinfo | | | | 017 |
| **Alternate** | | | | **104/105** |
| Produktinfo | | | | 025 |
| **Amazon.de** | | | | **237** |
| Produktinfo | | | | 051 |
| **Ari Data** | | | | **147** |
| Produktinfo | | | | 035 |
| **Blackstar** | | | | **247** |
| Produktinfo | | | | 002 |
| **Blue Byte** | | | | **159** |
| Produktinfo | | | | 038 |
| **Bristein** | | | | **184** |
| Produktinfo | | | | 043 |
| **CDV** | | | | **2** |
| Produktinfo | | | | 001 |
| **Codemasters** | | | | **40/41** |
| Produktinfo | | | | 012 |
| **Cryo/BMS** | | **45** | **75** | **119** |
| Produktinfo | | 013 | 019 | 029 |
| **Cypress** | | | | **10** |
| Produktinfo | | | | 006 |
| **Davilex** | | | | **91** |
| Produktinfo | | | | 022 |
| **Eidos** | | | **37** | **143** |
| Produktinfo | | | 011 | 034 |
| **Electronic Arts** | **7** | **71** | **85** | **101** |
| Produktinfo | 004 | 018 | 021 | 024 |
| **ELSA AG** | | | | **57** |
| Produktinfo | | | | 015 |
| **Game It!** | | | **123** | **128/129** |
| Produktinfo | | | 030 | 031 |
| **Gamesmania** | | | | **216** |
| Produktinfo | | | | 049 |
| **Guillemot** | | | **189** | **197** |
| Produktinfo | | | 044 | 045 |
| **Hasbro** | | | **9** | **95** |
| Produktinfo | | | 005 | 023 |
| **Heart-Line** | | | | **248** |
| Produktinfo | | | | 003 |
| **Infogrames** | **20/21** | **49** | **109** | **139** |
| Produktinfo | 008 | 014 | 026 | 033 |
| **Joker Verlag** | **50/53** | **151** | **177** | **212/215** |
| **Magic Line** | | | | **221** |
| Produktinfo | | | | 050 |
| **Magix Entertainment** | | | | **63** |
| Produktinfo | | | | 016 |
| **Magnussoft** | | | **165** | **183** |
| Produktinfo | | | 040 | 042 |
| **Medien Publikations- und WerbegesmbH** | | | | **205** |
| Produktinfo | | | | 047 |
| **Monte Cristo** | | | | **135** |
| Produktinfo | | | | 032 |
| **Multimedia Soft** | | | | **163** |
| Produktinfo | | | | 039 |
| **Okay Soft** | | | | **15** |
| Produktinfo | | | | 007 |
| **Ravensburger** | | | | **31** |
| Produktinfo | | | | 010 |
| **Softsale** | | | | **173** |
| Produktinfo | | | | 041 |
| **Software 2000** | | | | **115** |
| Produktinfo | | | | 027 |
| **Take 2** | | | | **25** |
| Produktinfo | | | | 009 |
| **Terratec** | | | | **203** |
| Produktinfo | | | | 046 |
| **Topware** | | | **117** | **153** |
| Produktinfo | | | 028 | 036 |
| **Virgin** | | | | **81** |
| Produktinfo | | | | 020 |
| **Wial** | | | | **157** |
| Produktinfo | | | | 037 |

## Gewinner

**Charts**
Play the Games Vol. 3 gewinnt
*Markus Engel, Saarlouis*
Ground Control geht an
*Renate Bülow, Berlin*
Crimson Skies bekommt
*Giuseppe Scazzari, Langen*

**Diablo 2**
Das große Diablo-2-Exklusivpaket schicken wir an
*Maria Kettner, Ingolstadt*
Eine Diablo-Actionfigur plus Uhr, T-Shirt, Kuli und Mauspad erhält
*Peter Psotka, Rödermark*
Je ein Diablo-T-Shirt, Pin und Mauspad bekommen
*Florian Glauche, Berlin*
*Michael Röske, Lübeck*
*Nicolas Noffke, Berlin*
*Lothar Stockhowe, Halle*
*Michael Werber, VS-Villingen*
*Erich Krause, Gießen*
*Gerald Siegel, Wels, Österreich*
*Ulf Rüegg, Hoheneggelsen*
*Elisabeth Ungerer, Offenbach*
*Lukas Eberli, Dallenwil, Schweiz*
*Nobert Kreklau, Düsseldorf*
*Detlef Grundke, Wuppertal*
*Angelika Gehl, Norderstedt*

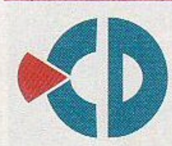
**Produktinfo**
Je einmal Sacrifice erhalten
*Katharina Eichinger, Eitensheim*
*Silvia-Maria Eberl, Ingolstadt*
*Andreas Postl, Dechantskirchen, Österreich*
*Frank Herder, Solingen*
*Anne Spickenheuer, Dortmund*
*Wolfgang Kreher, Seesen*
*Wolfgang Schmidt, Kitzingen*
*Thomas Pohner, Jena*
*Frank Garcynski, Neukirchen-Vlyn*
*Marcus Hans, Bad Pyrmont*

**Merregnon**
Eine von den Komponisten handsignierte Ausgabe des Soundtracks gewinnt
*Günter Salzwedel, Berlin*
Je einmal Merregnon geht an
*Michaela Stankowski, Duisburg*
*Siegfried Stuhrmann, Albstadt*
*Frank Pritsch, Kaufungen*
*Yvonne Eichner, Berlin*
*Frydyada de Piotrowski, Herford*
*Torben Schirn, Berlin*
*Volkmar König, Forbach*
*Marcus Fasel, Essen*
*Josef Padlesak, Mühldorf*

**Monitor**
Den tollen Monitor von Viewsonic senden wir an
*Elfriede Fenchel, Langen*

**Herzlichen Glückwunsch!**

# PC JOKER Ausgabe 2/2001 erscheint am 2. Januar



**mit Demos, Videos, Extras und Spiele-Vollversion auf CD-ROM!**

## Aus dem Terminkalender der Redaktion

**Alle neuen Disney-Games**
Spaß für die ganze Familie

**B-17 Flying Fortress 2**
Endlich wieder ein Top-Flugi?

**Die Mumie**
Das Spiel zum Kinohit!

**Siedler 4**
Der Aufbauknaller endlich im Test

**Giants**
Gigant unter den PC-Games?

**Starfleet Command 2**
Neue Strategien für Trekker

**Wie ein Computerspiel entsteht**
Große Insider-Reportage

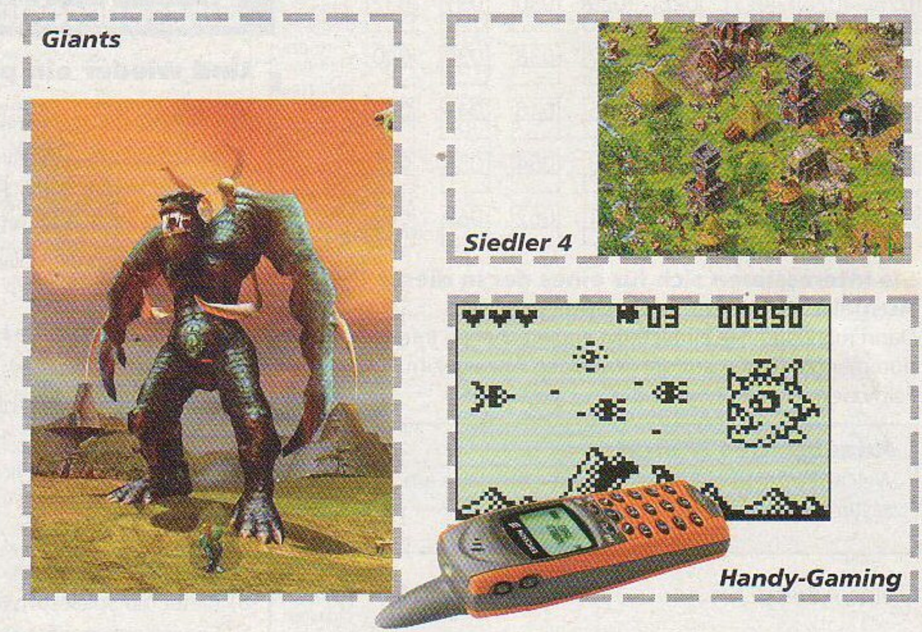
**Game Pro 2001**
Zweiter und letzter Teil
des Mega-Preisrätsels

**Ohrenschmaus**
Die besten Soundkarten und
Lautsprechersysteme

**Trend**
Alles über Handy-Gaming



*Die Mumie*




*Giants*

*Siedler 4*

*Handy-Gaming*

## Vollversion **Lure of the Temptress**

**Bonusklassiker:** Mit diesem Grafikadventure etablierten sich die Engländer von Revolution (*Cold Blood*) als Genrespezialisten neben Sierra und Lucas Arts – ein Fantasy-Abenteuer mit narrensicherem Handling und viel Humor, das auch heute noch begeistern kann! Eine spannende Story, logische Rätsel und liebevolle Präsentation sind zeitlose Qualitäten dieses historisch interessanten Debütwerks.

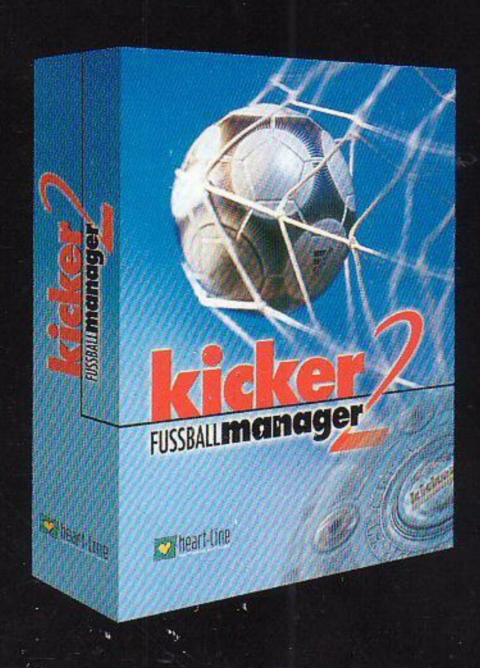
- Originalwertung: 81% (PCJ 4/92)
- per Maus, Tastatur oder Stick spielbar
- komplett deutsch für DOS und Windows 95/98/Me





OIL TYCOON
Die brennend interessante Wirtschaftssimulation.
AB JANUAR DREHST DU AN DER
BENZINPREISSCHRAUBE...
Produktinfo 002
PC CD-ROM
www.oil-tycoon.de
BLACKSTAR

# Der Ball ist rund!



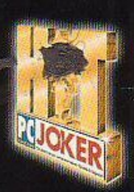













- Neue und komplett überarbeitete Menüpunkte in hoher Auflösung
- Berechnung aller Spiele "live"
- Einfachste Bedienung
- Spannende Konferenzschaltung
- Fußball wie im "Digitalfernsehen": Bis zu 16 Spiele auf einem Bildschirm
- Auch im Netzwerk und Internet spielbar

KOCH DISTRIBUTION 089/85795120
ECD425005K




www.heart-line.de

[jetzt im Handel]

Produktinfo 003